

...where rocking horse people eat marshmallow pies

Lotek64

Nr. 6/Juni 2003



C64-user lutz goerke erzahlt seine persoenliche... ...Brotkasten-Story

ab Seite 8



3 C64-spiele suchen ein neues zuhause

lotek64-Gewinnspiel

ab Seite 18



interview mit einem der newcomer-programmierer

17 Fragen an Zoltán Gonda

ab Seite 3



teil 3 der CD-konsolen-serie

Mega-CD und Pippin

ab Seite 12

SELF WARE

gameboy music club (austria) und tero (finnland)

Lofi-Momente in Graz



Liebe

Loteks!

»Der durchschnittliche C64-User ist einunddreißig Jahre alt und hat nicht weniger als fünfzehn Jahre mit seinem Computer verbracht, von den steinigen Assemblerprogrammen und den unnachgiebigen Ballerspielen hinab in die tiefen Gräben, wenn sich die Daten auf der Diskette unter der Mühsal des Schicksals verlieren. Wenn der Computer nicht hin und wieder seinen Dienst verweigern würde, wäre es ihm sicher schon mehr als halbwegs gelungen.«

»Was wäre ihm gelungen?«

»Selber ein gottverdammter Commodore 64 zu sein. Haben Sie je die Mollykül-Theorie studiert? Alles besteht aus kleinen Mollykülen seiner selbst, und diese fliegen in konzentrischen Kreisen herum und in hohem Bogen und in Segmenten und unzähligen anderen Routen, zu zahlreich, sie kollektiv zu erwähnen, stehen dabei nie still oder ruhen sich aus, sondern sie flitzen davon und trudeln mal hier-, mal dorthin und sofort wieder zurück, immer auf Achse. Folgen Sie mir soweit verständnismäßig? Mollyküle?«

»Ich glaube schon.«

»Sie sind so munter wie zwanzig ungeratene Kobolde, die auf einem fla-

chen Grabstein Reigen tanzen. Nun nehmen Sie ein Schaf an. Was ist ein Schaf anderes als Millionen kleiner Teilchen von Schafsmäßigkeit, die durcheinander wirbeln und innerhalb des armen Tieres verzwickte Konvulsionen aufführen? Na? Was?«

»Das müsste das Schaf schwindlig machen, besonders, wenn sich das Wirbeln auch in seinem Kopf abspielt.«

»Das ist eine überaus tollkühne Bemerkung, denn die Nervenstränge und der Schafkopf selbst sind dem Wirbeln unterworfen, weshalb ein Wirbel den anderen aufhebt.«

Lotek64 dankt: Lisbeth Zeiler für unermüdliche Korrekturarbeiten; Daniel M. für die Cartoons; Alexander Ausserstorfer für die Spiele, die er für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt hat; allen Autoren, die uns wieder mit Beiträgen versorgt haben; Birger und Milo sowie meinem Zahnarzt Dr. Hanssen, der es sich nicht nehmen ließ, die vorliegende Ausgabe mit einer Spende zu unterstützen.

Und sonst? Schöne Ferien wünsche ich.

diesmal Ihr Lord O'Lotéach

Impressum Herausgeber, Medieninhaber: Georg Fuchs, Waltendorfer Hauptstr. 98, A-8042 Graz/Austria

Lotek64 will dein Geld!

Hier in Kürze die Regeln für das Lotek64-Abo:

A. PORTOSPENDE — Wer sich an den Portokosten beteiligt — 1 Euro pro Ausgabe —, bekommt Lotek64 garantiert zugeschickt.

B. KEINE SPENDE — Wer nichts bezahlt, bekommt Lotek64 nur, solange der Vorrat reicht.

Informationen für Spender:

1. Banküberweisung aus Österreich auf Konto-Nr. 76621108400, Bank Austria-Creditanstalt — BLZ 12000, Kontoinhaber: Georg Fuchs. Aufgrund der Bankspesen nur innerhalb Österreichs sinnvoll!

2. Banküberweisung aus Deutschland: Da die Gebühren aus dem Ausland sehr hoch sind (ca. 10 Euro), ist von Überweisungen kleiner Beträge nach Österreich abzuraten. Dies wird sich erst im September 2003 ändern, da eine EU-Richtlinie den Banken bis dahin eine Angleichung der Spesen an jene für Inlandsüberweisungen vorschreibt. Bis dahin besteht die Möglichkeit, das Geld auf folgendes deutsche Konto zu überweisen: 30050110 Sparkasse Düsseldorf, Konto 0061241907, Inhaber: Jakob Voos.

3. Post: Geld unauffällig verpacken, in ein Kuvert stecken und an unsere Adresse (siehe linke untere Ecke dieser Seite) schicken.

C64-TUTORIALS

Die zweite Ausgabe der „C64 MI Tutorial Collection“ ist nach dreijähriger Arbeit endlich verfügbar. Die Sammlung enthält über 24 Megabytes an (vorwiegend englischen) Dokumenten im Text- und im HTML-Format, darunter Commodore-Handbücher, ROM-Listings, Quellen zu den Themen 1541, 1581, C64, Speichererweiterungen u.v.a.m. Weiters enthält das Archiv einige d64-Images, eine Sammlung der legendären Scenemags C=Hacking und disC=overy, Assembler-Tutorials, Coder's World, Scibax, Venom, Puter-man's, Cruiser's, Tnd's, Bonker's und Go64, auch auf ein

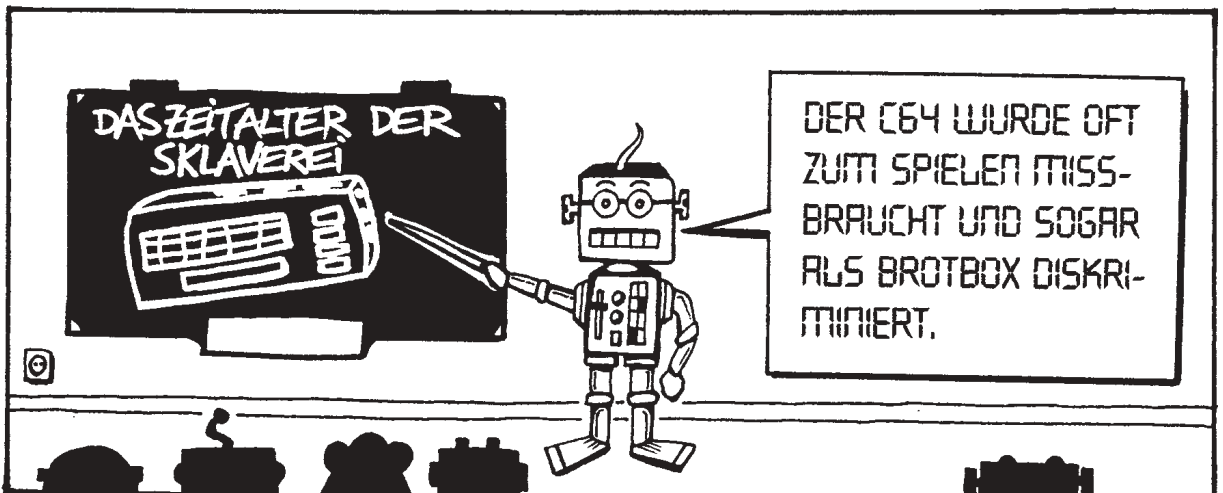
SID-Tutorial muss nicht verzichtet werden.

Um die Downloadzeiten so gering wie möglich zu halten, gibt es die „C64 MI Tutorial Collection“ als RAR-Archiv, wahlweise auch als ZIP-File.



>> vega.unitbv.ro/~barbatm2

DM 2002
GESTERN IM
JAHRE 2103



„Niemand von jemandem gehört, der's geschafft hat..."

Interview mit Newcomer-Programmierer CID

Die Veröffentlichung der englischen Fassung von Newcomer liegt nun einige Zeit zurück. Die ersten Spieler haben Newcomer bereits voller Faszination durchgespielt, viele stecken immer noch mitten in der Materie. Grund genug, einmal mit jemandem, der sich wirklich mit dem Spiel auskennt, über Hintergründe und die Realisierung des womöglich komplexesten C64-Spiels zu reden. Zoltán „Bassman“ Gonda, einer der „Macher“ von Newcomer, stand uns für dieses Interview zur Verfügung.

Lotek64: In Deutschland seid ihr den meisten nur durch Newcomer bekannt. Was habt ihr vor Newcomer auf dem Spielesektor gemacht?

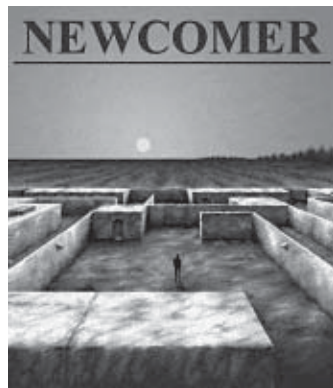
Zoltán: Nichts. Newcomer war unser erster Versuch. Wir wussten nicht, wie man ein Spiel macht, es verursachte bei uns eine Menge Frustrationen. Zuerst tappten wir noch im Dunklen, zumindest bezüglich des „story system“ des Spiels. Es war eine lange und mühevollen Arbeit, alles zum Laufen zu bringen.

Lotek64: Vor Enhanced Newcomer (ENC) hattet ihr ja zuerst die ungarische Version auf dem Markt. Wann habt ihr diese Version rausgebracht und wie hat sich diese Version verkauft? War sie sogar offiziell in den Läden erhältlich?

Zoltán: Die Originalversion wurde von Valhalla Paholy 1994 veröffentlicht. Später übernahm eine Computerspiele-Zeitschrift namens 576 KiloByte die Veröffentlichung und das Spiel verkaufte sich insgesamt 1.500 mal. Das Spiel wurde auch in Geschäften verkauft. Leider konnten wir nicht genügend Kopien bereitstellen.

Lotek64: Wie seid ihr mit den Reaktionen auf euer Produkt zufrieden? Wie mit dem bisherigen Umsatz? Berichten z.B. Spieler davon, dass sie ENC durchgespielt haben?

Zoltán: Resonanz und Feedback sind großartig. Jeder spricht mit Wertschätzung über das Spiel. Leider ist die materielle Anerkennung nicht in gleichem Maße spürbar.



Lotek64: Hat in den letzten Monaten jemand ENC gekauft/runtergeladen?

Zoltán: Das Spiel wird noch immer kontinuierlich von unserer Website heruntergeladen, aber bisher hat bedauerlicherweise niemand die „Anerkennungsgebühr“ (appreciation fee) gezahlt.

Lotek64: Wie oft hat das Team Newcomer durchgespielt? Habt ihr alle den Solo Modus absolviert?

Zoltán: Ich selbst habe Newcomer vier- oder fünfmal durchgespielt und einmal gewann ich den Solomodus, während ich das Spiel testete.

Lotek64: Ist euch schon von einem Spieler zu Ohren gekommen, der den Solo-Modus durchgespielt hat?

Zoltán: Ja, die Betatester natürlich. Um die Wahrheit zu sagen, habe ich niemals von jemandem gehört, der's geschafft hat.

Lotek64: In welchen Land außer Deutschland würdet ihr Newcomer gerne verkaufen?

Zoltán: In den USA – wenn wir eine NTSC-kompatible Version schaffen könnten. Aber das ist leider unmöglich. Aufgrund von strukturellen und Speicherproblemen.

Lotek64: Wie groß ist das Team, das an dem Spiel gearbeitet hat?

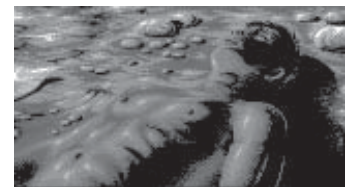
Zoltán: Die Originalversion wurde von drei Personen – Csaba Fóris (Grafiken), András Lay (Programmierung) und mir (Zoltán Gonda, Geschichte, Musik und Scripting) – entwickelt. Für die erweiterte Version bat ich einen unserer Tester, István Belánszky, sich uns anzuschließen, und er nahm voll Enthusiasmus als Verantwortlicher für *additional game design* am Projekt teil. Das war alles.

Lotek64: Wenn man sich den Umfang von ENC ansieht, so kann man nicht glauben, wie man die Entwicklung bewerkstelligen konnte... Wie seid ihr vorgegangen? Habt ihr ausschließlich auf dem C64 gearbeitet?

Zoltán: Das Vorgehen war mühevoll, bis wir unser eigenes System geschaffen haben. Zuerst hatten wir einen einzelnen C64, aber es stellte sich heraus, dass das zuwenig war. Also haben wir zwei C64 mittels eines Parallelports verbunden, aber der Assembler kam nicht mit den langen Quelltexten klar. Wir benö-



tigten einen Cross-Assembler, in den USA wurden wir fündig. Wir hatten damit aber so viele schwerwiegende Probleme, dass wir uns entschieden, einen eigenen zu schreiben. Wir benutzten schließlich einen Amiga 2000 mit einer *fusion 40*-Beschleunigerkarte, das erträumte Entwicklungssystem war fertig und startklar. Die Originalversion wurde mit dieser Konfiguration fertiggestellt. Später besorgten wir uns einen Amiga 4000/060, eine schnelle Maschine, genau für unsere Zwecke geschaffen. Als wir die erweiterte Version fertig gestellt hatten, ging dieses Gerät kaputt und wir konnten keinen Ersatz finden, bis vor kurzem... Nun haben wir wieder einen Amiga 2000/040. Wahrscheinlich werden wir die dritte Revision auf diesem Gerät erstellen.



Lotek64: Wie habt ihr bei einer so langen Entwicklungszeit die Motivation aufrecht erhalten?

Zoltán: Insgesamt benötigte die Entwicklung über acht Jahre, aber ich denke nicht an die jahrelangen Mühen zurück. Es war ein Hobbyprojekt mit all seinen typischen Merkmalen. Wir mussten schließlich noch Geld verdienen und weitere Probleme kamen hinzu. Wenn wir uns auf die Hauptaufgabe hätten konzentrieren können, so als wäre es unser Hauptjob, hätten wir es in einer kürzeren Zeit fertig stellen können.

Die Motivation war einfach: Wir wollten immer das Beste machen. Ich hoffe, es ist uns gelungen.

Lotek64: Wenn man sich die faszinierende Story von Newcomer an-

sieht, so fragt man sich, ob jemand Interesse an einer Verfilmung gezeigt hat?

Zoltán: Wenn ich einen Anruf bekäme, würde ich mich freuen, einen Newcomer-Film zu sehen. Vielleicht könnte eine weitergehende PC-Version weiterhelfen. Wenn jemand daran interessiert ist, ein wenig Geld in dieses Spiel für den PC zu investieren (natürlich eine spektakuläre Version), wäre sofort ich bereit, loszulegen. Die Kosten in Ungarn sind wesentlich niedriger als in Deutschland oder in den USA... Das ist ein Aufruf zum Handeln!

Lotek64: *Gibt es sogenannte Easter eggs in eurem Spiel?*

Zoltán: Nur einige wenige. Hauptsächlich einige Hinweise zu lebenden Personen und Bands.

Lotek64: *Sind einige von euch beruflich im Bereich der Spieleentwicklung tätig?*

Zoltán: Augenblicklich arbeite ich in einer ungarischen Spielefirma. Wir machen (bisher) noch keine RPGs, was ich sehr schade finde. Die Anderen arbeiten an einem „shoot em up“ für den PC. Ich hoffe, sie werden damit erfolgreich sein.

Lotek64: *Auch wenn Newcomer noch nicht von Vielen gelöst wurde, wünscht man sich natürlich eine Fortsetzung. Ist das eine Utopie oder gibt es eine Chance?*

Zoltán: Ich habe nicht viel Zeit, aber es ist nicht ausgeschlossen. Das



Hauptanliegen ist die Grafik. Ich brauche einige Leute die so gut sind wie Csaba. Und ich brauche schließlich ein funktionierendes PC-Amiga-Netzwerk. Eine PC-Version von Newcomer hätte allerdings Vorrang.

Lotek64: *Könntet ihr das gleiche Team für die Fortsetzung gewinnen?*

Zoltán: Nein. Der Rest des Teams ist nicht wirklich daran interessiert. Wahrscheinlich haben sie zuviel Zeit dafür geopfert.

Lotek64: *Könnt ihr einen Satz zur Story sagen? Wird Neil wieder eine Hauptrolle spielen?*

Zoltán: Nein, es wird einen neuen Charakter geben. Der Rest ist bis auf weiteres ein Geheimnis.

Lotek64: *Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg bei deinen Projekten!*

Zoltán: Danke an die Spieler, die unser Spiel zocken. Ich hoffe, dass sie eine neue Spielerfahrung mit Newcomer machen.

Das Interview führte Thomas Hebbel.
Besten Dank an Daniela Stoer für die professionelle Übersetzungshilfe.



Datenaustausch

Fast jeder C64-Freak, der Windows 2000 oder Windows XP auf seiner Festplatte hat, hat sich schon die Frage gestellt, wie der Datenaustausch mittels 1541-Kabel zu bewerkstelligen ist. Bekanntlich versagen die beiden neueren Microsoft-Betriebssysteme im Gegensatz zu ihren Vorgängern bei diesen Aufgaben, und eine zweite Partition mit einem weiteren Betriebssystem wird scheinbar unumgänglich. Dabei tritt schon das nächste Problem auf: Das NTFS-Filesystem ist unter MS-DOS/Windows9x nicht lesbar, vor riskanten Manipulationen auf der Festplatte schrecken aber viele User zurück. Birger Hahn, Lotek64-Leserinnen und -Lesern längst ein Begriff, hat sich der Sache angenommen und präsentiert eine einfache wie geniale Lösung: MINISYS.

Da alle bekannten Datenaustausch-Tools für eine CBM-Floppy am PC ausschließlich unter MS-DOS laufen (ausgenommen Linux-Tools), ist der Datenaustausch an Rechnern, die nicht auf MS-DOS basieren, eine Herausforderung. Dies trifft auf alle neueren Windows-Versionen zu – man kann zwar noch die Eingabeaufforderung starten, jedoch ist diese nicht zum Datentransfer via LPT-Port geeignet. Da die „echten“ DOS-Rechner langsam von der Bildfläche verschwinden, muss eine neue Art des Datenaustauschs her. Die einfachste Methode ist wohl, den Rechner mit einer Bootdiskette zu starten. Man kann zwar jeden Rechner mit einer entsprechenden Bootdiskette unter MS-DOS booten, jedoch ist dies bei auf dem Filesystem NTFS basierenden Systemen nur die halbe Miete, denn MS-DOS kann mit diesem Format nichts anfangen. Außerdem bietet eine normale Bootdisk, wie sie etwa von Win95/98 erstellt wird, nicht genügend Platz für Transfertools inklusive Disk-Images. Man könnte zwar die Bootdiskette bis auf ein Minimum abspecken, um so genügend Platz für Transfer-Software und ein paar Images zu schaffen, jedoch kann sich dies schnell als nervend erweisen, wenn man mehrere Images in einem Rutsch auf Disk bringen möchte. Unzählige Neustarts, um die alten Images zu löschen und neue aufzuspielen, wären die Folge. Als Alternative könnte man auch noch einen CD-ROM-Treiber integrieren, um dann jede Menge Images direkt von einer CD zu lesen – aber auch das wäre reinste Zeit- und Materialver-

schwendung. Zum Glück existieren Tools, mit denen man von DOS aus auf ein NTFS-formatiertes Laufwerk zugreifen kann.

Von DOS zu NTFS

Es gibt dafür zwei Arten von Tools: Die einen sind in sich eigenständige Programme, mit denen es möglich ist, Dateien auf NTFS-Laufwerken zu lesen. Die anderen sind „Treiberprogramme“, die DOS befähigen, Daten von NTFS-Laufwerken selbstständig zu lesen. Das Schreiben auf NTFS-Laufwerken ist auch möglich, jedoch gibt es zur Zeit im Freeware-Bereich keine Software, die dies beherrscht. Sehr elegant wäre also die zweite Variante der NTFS-Reader, in Kombination mit einem Transfer-Tool, jedoch belegen diese Programme soviel Arbeitsspeicher, dass ein Ausführen der Transfer-Software nicht mehr möglich ist. Hierfür kann man sich bei Bill Gates bedanken, der MS-DOS eben nur 640 KB konventionellen Arbeitsspeicher zur Verfügung stellte. Im hohen Speicherbereich verweigert das Tool seinen Dienst, so dass uns nur die erste Variante weiter hilft. Damit ist es zwar nicht möglich, aus einem Transfertools direkt auf ein NTFS-Laufwerk zuzugreifen, jedoch kann man die Images nach Lust und Laune auf Diskette schaufeln und wieder löschen, ohne Windows zu booten. Um nun eine frei verbreitbare Bootdiskette zu erstellen, die alle Anforderungen erfüllt, brauchen wir zunächst eine Alternative zu Microsofts MS-DOS – zum Glück gibt es ein Projekt namens FreeDOS, das

C64 ↔ Windows NT/2000/XP

allerdings nicht zu 100% kompatibel zu MS-DOS ist. Dennoch konnte Birger Hahn damit eine Bootdisk kreieren, die alle Wünsche erfüllt und dazu auch für Anfänger leicht zu bedienen ist.

Wenig Koffein, voller Geschmack

Minisys ist ein auf FreeDOS basierendes Kleinst-Betriebssystem, das inklusive Transfer- und Dateimanager-Software mit ca. 400 KB Arbeitsspeicher auskommt. Darüber hinaus bietet es auch CD-Rom-Zugriff oder wahlweise Mausunterstützung. Die Anwendungen sind im Einzelnen: Star Commander, NTFS-Reader und das Minisys-Menü.

Das System bootet direkt vom Diskettenlaufwerk und ist somit vollkommen unabhängig vom auf der Festplatte installierten Betriebssystem. Das System greift direkt auf FAT16 und 32 Partitionen zu. Durch den NTFS-Reader ist es aber auch möglich, Dateien von einer NTFS-Partition einzulesen.

Systemvoraussetzung

- ✓ IBM kompatibler Rechner ab 286 mit 3,5" Diskettenlaufwerk
- ✓ LPT-Port (Druckeranschluss) mit SPP-Mode (kann im BIOS konfiguriert werden)
- ✓ X1541-Kabel und eine Commodore Floppy (1541/70/71)

Installation

Zur Installation benötigt man eine leere, formatierte 3,5" Diskette. Nach dem Entpacken der Datei *minisys.zip* startet man Setup und folgt den Anweisungen am Bildschirm. Gleich bei Beginn der Installation wird man gefragt, ob Minisys mit einem Maustreiber oder einem CD-ROM-Treiber installiert werden soll. Beides ist zur Zeit leider nicht möglich, da der Speicher für die wesentlichen Anwendungen nicht mehr ausreichen würde. Die Installation selbst sollte recht unproblematisch ablaufen, wenn man Folgendes beachtet: Die Installation muss auf Laufwerk C ausgeführt werden – wo die Dateien dort letztlich liegen, spielt allerdings keine Rolle. Installiert wird

auf Laufwerk A. Es kann vorkommen, dass Windows eine Warnung wegen eines „Exklusivzugriffs“ ausgibt, diese kann aber einfach mit einem Klick auf den Button „Ignorieren“ beantwortet werden.

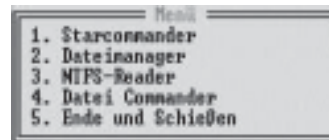
Das Booten von Minisys

Minisys bootet nach dem Einschalten des PCs direkt vom Diskettenlaufwerk. Damit dies möglich ist, sollte im BIOS das Diskettenlaufwerk als „First Boot Device“ eingetragen sein. Hilfestellung gibt der unten stehende Kasten.

Zuerst ist zu klären, wie man an die gewünschten Images gelangen kann: Bei FAT16- oder FAT32-Partitionen erübrigt sich diese Frage, denn auf diese kann man ohne weiteres direkt zugreifen. Bei NTFS-Partitionen gibt es drei Vorgehensweisen:

1. die D64-Images vor dem Start von Minisys auf die Diskette packen, am besten in den Ordner „Images“
2. Minisys starten und die D64-Images von einer zuvor gebrannten CD laden (bei Minisys mit CD-ROM-Unterstützung)
3. Minisys starten und mit der Anwendung NTFS-Reader die D64-Images von der Festplatte auf die Disk kopieren, um sie von dort aus auf die Commodore-Floppy zu übertragen. Der direkte Zugriff von StarCommander ist leider nicht möglich – dazu später mehr.

Nach dem Start von Minisys erscheint dann folgendes Menü (kann je nach Minisys-Version abweichen):



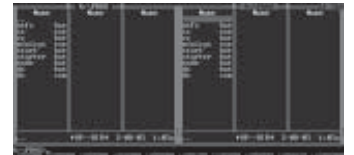
Durch Drücken der entsprechenden Tasten werden die einzelnen Anwendungen gestartet. Dabei ist:

1. StarCommander, die eigentliche Transfersoftware,
2. Dateimanager, eine simple Methode um die Image-Dateien zu handeln,
3. NTFS-Reader, um die D64-Images von einer NTFS-Partition auf Diskette zu speichern,
4. Ende: Hier verlässt man das Minisys-Menü um z.B. doch lieber alles im DOS-prompt zu erledigen oder weil man fertig ist.

Die Programme im Einzelnen

StarCommander: Für alle, die mit dem Umgang von Norton-Commander (der „Explorer“ zu MS-DOS-Zeiten) vertraut sind, sollte der Umgang mit StarCommander keinerlei Probleme bereiten. Für diejenigen die mit MS-DOS nie was zu tun hatten, sieht es wohl eher kompliziert aus, ist es aber nicht. Beim Starten der Anwendung wird Folgendes zu sehen sein (siehe Abbildung): Der Bildschirm ist in zwei Fenster geteilt. In jedem

davon kann ein unterschiedlicher Ordner bzw. Laufwerk angezeigt werden.



(Beim Start ist dies für einen Neuling nicht unbedingt gleich erkennbar, da in beiden Fenstern der selbe Ordner angezeigt wird.) In unserem Fall ist dies der Ordner PROG auf Laufwerk A. Das kann man übrigens in der obersten Bildschirmzeile erkennen (A:\PROG). Nun wollen wir zunächst im linken Fenster den Ordner *Images*, der sich auf der Minisys-Diskette befindet, sichtbar machen. Dazu drücken wir die Tabulatortaste, um den Cursorbalken vom rechten ins linke Fenster springen zu lassen. Dort angekommen, steht dieser auf den beiden Punkten (.), mit denen man einen Ordner nach oben in der Hierarchie des Datenträgers springen kann. Da wir dies zunächst mal tun wollen, bestätigen wir unser Vorhaben mit der Eingabetaste. Und schwupps sehen wir dort ein anderes Menü. Nun kann man den Cursorbalken mit den Pfeiltasten (auch Cursortasten genannt) auf den Ordner IMAGES stellen und abermals die arme Eingabetaste hauen. Einen Ordner erkennt man übrigens an dem vom Namen gefolgt Eintrag *DIR*. Nun sehen wir im linken Fenster den Ordner *Images*. Fast geschafft – nun wollen wir noch die Commodore-Floppy im rechten Fenster erscheinen lassen. Dazu drückt man die Tastenkombination [Alt] + [F2] und wählt im nun erscheinenden Auswahlkästchen das Laufwerk „8“ aus. In diesem Kästchen werden übrigens auch alle am PC vorhandenen und ansprechbaren Laufwerke angezeigt, die auch auf diese Art ausgewählt werden können. Wenn man bei einer angeschlossenen 1541-II oder 1571 mittels der DIP-Schalter eine andere Device-Nummer eingestellt hat, so muss man logischer Weise statt „8“ die entsprechende Nummer auswählen. Ist das Kabel angeschlossen und der LPT-Port im BIOS auf SPP gestellt und zu allem Glück

BIOS? HILFE!!!

Ins BIOS gelangt man bei den meisten PCs durch das Drücken der [Entf]-Taste, nachdem nach dem Einschalten der Speicher hochgezählt wurde. Die meisten Rechner verfügen über ein AWARD-BIOS, wo man wie folgt vorgeht: Mit den Cursor-Tasten geht man auf den (in der Regel zweiten) Menüpunkt „Advanced BIOS Features“ und bestätigt mit der Eingabe-Taste. Nun sucht man in der folgenden Auflistung den Eintrag „First Boot Device“. Hat man diesen gefunden und den Cursorbalken darauf gestellt, kann man mit der [Bild auf]- bzw. [Bild ab]-Taste die gewünschte Reihenfolge der Laufwerke einstellen. In unserem Fall suchen wir den Eintrag „Floppy“. Hat man diesen eingestellt, so drückt man die [ESC]-Taste und gelangt wieder ins Hauptmenü. Nun bewegt man den Cursor-Balken auf den Menüpunkt „Save & Exit Setup“ und haut auf die Eingabetaste. Nun fragt das BIOS, ob es die Einstellungen übernehmen soll, in der Regel sollte hinter dieser Frage ein Y für Yes blinken, blinkt hingegen ein N, so muss man die Taste Z drücken, um ein Y für Yes zu erreichen. Dies liegt daran, dass der Rechner im BIOS noch keinen länderspezifischen Tastaturreiber geladen hat und deshalb davon ausgeht, dass eine amerikanische bzw. englische Tastatur angeschlossen ist, auf der neben anderen Dingen die Taste Z und Y vertauscht sind. Danach sollte der Rechner mit der Minisys-Diskette booten.

auch noch die Floppy (mit eingelegter Diskette) eingeschaltet, so wird nun der Inhalt dieser Diskette im linken Fenster sichtbar. Da wir nicht besonders lange auf den Transfer der D64-Images auf die Floppy warten wollen, sollte man beim ersten Start des StarCommander noch die Übertragungsgeschwindigkeit einstellen. Dazu drücken wir die [F9]-Taste... uiiiiii, da ist ja noch ein Menü! In diesem wählen wir den Punkt *Options* aus und gehen im nun folgenden Pull-Down-Menü zu den *Advanced Options*... oder man drückt gleich die Tastenkombination [Strg] + [F10]. Unter *Transfer modes* setzen wir dann den Punkt auf *Turbo transfer*, das ist ein guter Kompromiss zwischen Geschwindigkeit und Stabilität. Den Punkt setzt man übrigens, indem man den Cursor auf den gewünschten Eintrag stellt und danach die Leertaste drückt. Um diese Einstellung zu übernehmen, hüpfen wir noch ein wenig mit den Cursortasten herum, bis wir auf [OK] stehen, dann kann man mit der Eingabetaste bestätigen. Nun wollen wir ein D64-Image aus dem Ordner IMAGES übertragen, in unserem Beispiel nennen wir das Image einfach *Test.D64*. Dazu springen wir wieder in das linke Fenster, gehen mit dem Cursorbalken auf *Test.D64* und drücken die Eingabetaste. Nun wird der Inhalt des D64-Images angezeigt, genau so, als würden wir am Original LOAD"5", 8 mit nachfolgendem LIST eingeben. Jetzt öffnen wir das obere Menü mit der [F9]-Taste und wählen unter *Commands* den Menüpunkt *Copy disk* aus – oder wir drücken gleich die Tastenkombination [Alt] + [F5]. Dabei ist wichtig, dass der Cursorbalken in dem Fenster steht, von dem aus kopiert werden soll, in diesem Beispiel also im linken Fenster auf der Image-Datei. Dies gibt auch gleichzeitig die Transferrichtung an (von oder zur 15xx). Danach erscheint nochmals ein Fenster, in dem der ausgewählte Transfer angezeigt wird, was dann mit [OK] bestätigt wird – schon beginnt die Commodore-Floppy zu schnurren. Beim Transfer zur Floppy sollte die dort eingelegte Diskette formatiert sein. Es ist egal, ob sie bespielt ist oder nicht. Achtung – die eventuell vorhandenen Dateien gehen dabei auf der Disk verloren.

Der umgekehrte Weg, also von der Floppy zum PC, ist eigentlich der gleiche, nur dass der Cursor dann eben in dem Fenster der Floppy stehen muss. Die D64-Datei wird dann in den Ordner gespeichert, der im anderen

Fenster sichtbar ist. Zudem wird StarCommander auch noch nach dem Dateinamen des D64-Images fragen. Auch die Wahl des Fensters, in welchem die Floppy bzw. der PC-Ordner angezeigt wird, ist jedem selbst überlassen.

Außer dem Menü, welches mit der [F9]-Taste erreicht wird, gibt es noch das Menü in der Fußzeile. Die einzelnen Punkte werden durch Drücken der Funktionstasten 1-10 erreicht. Möchte man beispielsweise die Datei löschen, auf der sich gerade der Cursorbalken befindet, so drückt man die [F8]-Taste. Im Übrigen lassen sich alle Befehle, die im F9-Menü zu finden sind, auch direkt (mittels Hotkeys) aufrufen. Auch wenn es DOS-Neulinge oft nicht sofort glauben: Diese Art der Dateiverwaltung besitzt einige Vorteile gegenüber dem Windoof-Explorer, nicht ohne Grund nutzen auch heute noch viele User einen Commander zur Dateiverwaltung. Der Urahn dieses Prinzips ist der schon am Anfang erwähnte Norton Commander. Wenn man nun ein wenig mit den

Augen über die Fußzeile gleitet, so wird man auch erkennen, dass man den Commander mit der [F10]-Taste verlassen kann.

Dateimanager: Dieser ist so simpel, dass eine Erklärung überflüssig wäre. Nur soviel sei gesagt: Beim Löschen von einzelnen Dateien sind auch Wildcards bei der Namensnennung erlaubt. (Wildcards sind, wie beim C64, die „Jokerzeichen“ * und ?)

NTFS-Reader: Nach dem Start von NTFS-Reader können wir die bislang nicht sichtbaren NTFS-Partitionen erblicken. Diese werden in der linken Bildschirmhälfte dargestellt, wo bei dem hier gezeigten Bild *Unlocated* steht. HDD 80 steht übrigens für die erste Festplatte im System. Diese kann wiederum mehrere Partitionen aufweisen, die zweite Platte wäre dann die HDD 81.

Hüpft man nun mit dem Cursorbalken auf die entsprechende Partition und bestätigt mit der Eingabetaste, so wird diese zunächst gescannt und

nur einem Tastendruck im Dateimanager erledigen. Es ist natürlich auch vom StarCommander aus möglich. Dabei ist allerdings unbedingt darauf zu achten, dass die im IMAGES-Ordner befindliche Anwendung NTFS.EXE nicht gelöscht wird! Das Schreiben auf eine NTFS-Partition ist leider nicht möglich, da im Freeware-Bereich keine Anwendung existiert, die dies ermöglicht.

Der NTFS-Reader wird mit Druck auf die [ESC]-Taste beendet.

RAR: Die Datenkomprimierung mittels ZIP ist wahrscheinlich jedem DOS/Windows-User ein Begriff. Wer RAR noch nicht kennt, wird deshalb keine Probleme haben, sich vorzustellen, wozu dieses Programm gut ist. Da uns nur wenig Speicherplatz zu Verfügung steht, ist RAR – dessen Kompression um einiges besser ist als die von (Win)ZIP – praktisch, um noch mehr D64-Images auf unsere Diskette zu quetschen.

>> www.emuecke.de

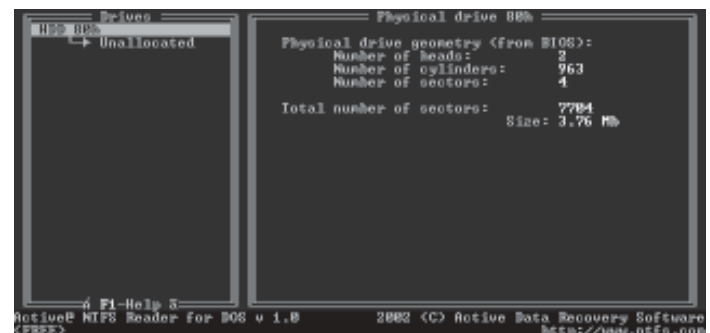
StarCommander-Faq

Wieso sind die Dateinamen der Images so verkrüppelt dargestellt?

Unter DOS stehen für eine Datei nur 8 Zeichen zur Verfügung, also werden alle Dateinamen, die länger als 8 Zeichen sind, einfach abgekürzt. Dabei kappt DOS den Namen nach dem sechsten Zeichen ab und setzt ein ~1 hintendran. Existieren die ersten 6 Zeichen schon einmal bei einer anderen Datei, so fügt DOS ein ~2 an – und so weiter und so fort. Daher sollte man der Datei gleich einen 8-stelligen Namen verpassen.

Wie mache ich meine CD oder eine Direkt lesbare FAT-Partition im StarCommander sichtbar?

Dazu drückt man die Tastenkombination [Alt] + [F1] bzw. [F2], je nachdem, in welchem Fenster man den Inhalt sehen möchte, und wählt dann das entsprechende Laufwerk aus. Eventuell kann der Laufwerksbuchstabe des gewünschten Geräts ein anderer sein, als man dies von Windows gewohnt ist. Der Grund dafür kann sein, dass z.B. ein Laufwerk eine NTFS-Partition besitzt, die hier nicht erkannt wird und daher nicht in die Aufteilung einfließen kann. Einfach testen, wo sich die gewünschten Images befinden.



dann im rechten Fenster angezeigt. Zu sehen sind dann alle Dateien und Ordner, die sich auf der Root der entsprechenden Partition befinden. In das rechte Fenster gelangt man mit der Tabulatortaste, dort können wir uns nun durch die einzelnen Ordner hangeln, bis wir bei den Images gelandet sind. Hat man nun das gewünschte Image gefunden, stellt man sich mit dem Cursorbalken darüber und drückt [Strg] + [C]. Danach plopt ein Fenster auf, in dem man unter anderem das Zielverzeichnis der zu kopierenden Datei angeben kann. Da beim Minisys die Dateien ohne weiteres Zutun in den dafür entsprechenden IMAGES-Ordner kopiert werden, kann man hier ohne nachzudenken die Eingabetaste hauen. Die Diskette bietet so Platz für fünf D64-Images. Möchte man mehr übertragen, so muss man zunächst die vorhandenen Dateien auf die Floppy schieben, um wieder Platz für neue zu schaffen. Das Löschen aller Dateien kann man mit

ACHTUNG UPDATES!

Das Projekt MINISYS ist noch nicht endgültig abgeschlossen, Verbesserungen sind jederzeit möglich. In diesen Tagen wird eine neue Version auf der Emuecke-Homepage veröffentlicht, die sich in einigen Details vom hier vorgestellten Minisys unterscheidet. Grundsätzlich ändert sich aber nicht viel, diese Anleitung behält ihre Gültigkeit. Da immer mehr neue PCs mit bootfähigen Cardreadern ausgestattet sind, wird auch darüber nachgedacht, zukünftige MINISYS-Versionen für Compact Flash (und andere Karten) zu erstellen. Diese Karten bieten wesentlich mehr Speicherplatz als Disketten, die Zugriffszeiten gering.

>> www.emuecke.de

diskmags, teil 3: ROCK'N ROLE

Die altehrwürdige Gruppe ROLE wurde in Lotek64 bereits vor einiger Zeit gewürdigt. Im dritten Teil der Diskmag-Serie nehmen wir uns ROLES Magazin ROCK'N ROLE vor.

ROLE (Raiders of the Lost Empire) ist eine der ältesten Groups in der C64-Szene, auch das ROLE-eigene Diskmag ROCK'N ROLE hat bereits einige Jahre auf dem Buckel. Erfunden wurde das Magazin 1990 von Commander/ROLE, der einige Jahre zuvor auch (Mit-)Initiator der Gruppe selbst war. Den Namen dachte sich Zap aus, der neben Alf ein weiteres Gründungsmitglied der Redaktion ist.

ROCK'N ROLE hatte zwei Vorläufer: „Atrog“ und „Internal“, Letzteres wurde später von den Warriors of the Wasteland (WOW) weitergeführt. Die ersten Ausgaben von ROCK'N ROLE sind heute schwer zu finden, ROLE selbst bietet sie auf der Group-Homepage nicht an. Ursprünglich begnügte man sich mit einer Diskettenseite, ab Ausgabe 12 füllte das Magazin aber eine ganze Diskette.

Die hohe Frequenz – alleine zwischen dem 21. April und dem 22. Dezember 1990 wurden nicht weniger als acht Ausgaben veröffentlicht – wurde bald zurückgeschraubt, vorerst erschienen aber 1991 weitere neun Ausgaben, darunter vier zweiseitige. Das technisch einwandfreie und optisch durch zahlreiche gute Einfälle wie animierte Kopfzeilen glänzende, englischsprachige Magazin beschäftigte sich vor allem mit den Vorgängen innerhalb der Szene, brachte Interviews und Charts sowie die scheinbar unvermeidlichen Witze.

Anfang 1992 erschien mit Ausgabe 18 noch eine weitere Nummer, auf die eine kreative Pause von nicht weniger als viereinhalb Jahren folgte.

Wiedergeburt

Seit Juli 1995 erscheint ROCK'N ROLE wieder, allerdings wesentlich seltener als in den Anfangsjahren. Ausgabe 21, veröffentlicht am 25. Dezember 1996, war die letzte Nummer im alten Outfit. Ab Ausgabe 22 erschien das



Diskmag in neuem Glanz, begnügte sich aber meistens wieder mit einer Diskettenseite. Im dreizehnten Jahr seines Bestehens hat es ROCK'N ROLE immerhin auf 28 Ausgaben gebracht, weitere werden folgen.

Seit der vorletzten Ausgabe (27) wird ein von Holy Moses/ROLE verbesserter Code verwendet, der es erlaubt,



neben animierten Zeichensätzen in jedem Kapitel neue Musik zu verwenden.

den. Auch die Verwendung mehrerer Disk-Seiten wird erleichtert, sollte dies jemals nötig sein. Inhaltlich ist das Magazin gut und lesenswert geblieben, im ästhetischen Bereich fallen vor allem die sorgfältig ausgewählten SID-Tunes auf. ROCK'N ROLE ist inzwischen ein klassisches Diskmag und ist aus der Szene nicht mehr wegzudenken.

Rock'n Role

Erschienen: 1990 bis heute

Herausgeber: ROLE

Frequenz: unregelmäßig

Schwerpunkte: C64-Szene

Commodore Meeting 2

Nach dem geglückten Experiment der vergangenen Jahres wagte C64-Fan und Organisator Franz Kottira eine Neuauflage des Commodore Meetings in Wien. Nachdem einige Teilnehmer mit dem Termin am Ende des Sommers nicht zufrieden waren, wurde das einzige österreichische Szene-Ereignis bereits am 17. Mai abgehalten. Veranstaltungsort war wieder die Disco Wiener Freiheit, die sich 2002 als geeigneter Ort erwiesen hatte – immerhin wird die Buchhaltung des Hauses nach wie vor mit einem Commodore 64 erledigt.

Unter den Auspizien seiner Elektrizität, gALAKTUS I, und MacGyver, der ebenfalls aus Deutschland angereist war, fanden sich am frühen Nachmittag einige der wenigen noch immer aktiven bzw. nicht vollständig inaktiven Scener Österreichs ein und bauten neben den obligatorischen C64ern einige Commodore-Museumsstücke wie SX64, Plus 4,



Der Plus 4 wird nur selten auf Parties gesichtet.

PET und andere Museumsstücke auf. Besonders unterhaltsam war die von den deutschen Gästen mitgebrachte C64-Version der Playstation-Tanzmatte – eine Eigenkreation, mit deren Hilfe sich Spiele auch am Commodore 64 (sowie auf Amiga- und Atari-Computern) mit den Füßen steuern lassen. Neue Rekorde werden so nicht aufgestellt, es macht aber sehr viel Spaß, vor allem den Zusehern. Viele C64-Fans ließen sich zwar nur kurz blicken, nährten aber die Hoffnung, dass auch in Österreich wieder eine kleine Szene am Entstehen ist, die neben der vorherrschenden nostalgischen Orientierung nach Erscheinen des Commodore One ein neues Betätigungsfeld finden wird. Bleibt zu hoffen, dass das Wiener Commodore Meeting zur festen Institution wird. Auch in den nächsten Monaten werden sicher wieder einige Commodore-Rechner in österreichischen Kellern von ihren Besitzern wiederentdeckt.



Statt mit einem Joystick werden Spiele in Zukunft nur noch mit den Füßen gesteuert.



Wie bereits beim ersten Commodore-Meeting in Wien gab es auch zwei SX64, einen PET und andere Commodore-Maschinen zu sehen.



Die Brotkasten-Story

Wir schreiben das Jahr 1983, die Welt ist noch in Ordnung. Modern Talking gibt's noch nicht, die Love Parade-Spakken sind noch nicht geboren, und im Radio läuft gute Musik. Der Traum eines jeden Computereckers heißt Commodore 64. 16 Farben und 1 MHz! Was will das Computerhertz mehr?



Vielleicht noch ein Floppydrive? Die Disketten können ja bis zu 170 k aufnehmen! Zusammen schlepe ich alles für schlappe 1300 DM aus dem Laden und verstaue es in den Golf Mk1. Zuhause angekommen wird die „Computeranlage“ zu Pop-Perlen wie Kim Wildes „Love Blond“ oder David Bowies „Let's Dance“ mit Schwung aufgebaut – nur um festzustellen, dass die Disketten vergessen wurden. Zurück zum Shop, aus dem Autoradio dröhnt Duran Duran, für 70 DM wechselt ein silberglänzendes Zehnerpack Scotch-Disketten den Besitzer.



Ich rase schnell wie John Watson, der gerade vom 22. Startplatz in Long Beach gewonnen hat, nach Hause. Jetzt ist es soweit. Mein C64 erblickt das Licht der Welt. Als „Monitor“ dient der Fernseher, der eben noch Formel Eins mit Peter Illmann zeigte.



Das war es – dieses Blau! Dieses Bild sollte sich in den nächsten Jahren in meine Netzhaut einmeißeln und Generationen von Augenoptikern glücklich machen. Dann dieses freundlich blinkende Kästchen – Cursor genannt (wie auch ein guter Freund von mir)

– und 38911 Basic Bytes, die gefüllt werden wollen. Meine Hand berührt die straffe Tastatur – die legendären ersten Zeilen werden behutsam (ja keinen Fehler machen) eingetippt. Langsam, aber zielsicher, wie der coole Typ aus dem „War Games“-Film, gebe ich den „Code“ ein. Nichts, was mich jetzt noch stoppen kann!



Hmm – ich lade lieber doch erstmal was von der beigelegten Diskette. Wie geht denn das? Woher weiß ich überhaupt, welchen Dateinamen ich eingeben muss? Nach laaaanger Suche sehe ich genervt ein, dass im Handbuch tatsächlich nicht steht, wie man das Inhaltsverzeichnis aufruft. Das muss der Computerfrust sein, von dem ein Freund, ein CBM 8032-Freak,



immer erzählt. Jetzt erinnere ich mich auch wieder an seine Worte: „Du wirst in der C64-Dokumentation alles finden, nur nicht das, was du suchst. Du kennst doch unseren Physiklehrer, der mit dem V-Pulli, den immer fettigen Haaren und der speckigen Aktentasche, der auch das Wechseln einer Glühbirne mit einer hochkomplizierten Formel erklären würde. Solche Geeks schreiben auch die Computer-Handbücher.“ Da muss was dran sein, denke ich, als ich, der blutige Computeranfänger, zu verstehen versuche, wie eine Diskette „gehedder!“ wird. Dabei klingt alles doch so einfach wie

in der Physikstunde: „Den Systembefehl an die Floppy übermitteln (1: logische Filenummer, die innerhalb der Grenzen 1 bis 127 frei gewählt werden kann, 8: Geräteadresse der Floppy, 15: Sekundäradresse). Sollte beim Öffnen des Files die Fehlermeldung „? FILE OPEN ERROR“ erscheinen, so wurde vorher das File Nummer 1 nicht ordnungsgemäß geschlossen, was durch die Eingabe CLOSE 1 nachgeholt werden muss. Der NEW-Befehl hat das Format: PRINT#1fn, „N:dn,xx“ 1fn: Logische Filenummer dn: Name der Diskette (max. 16 Zeichen) xx:



Ein zwei Zeichen langes Identifizierungsmerkmal (ID). „Ach...!“ Ich komme mir vor wie in einem Lorient-Sketch...

Frustriert ziehe ich den Commodore 64 erstmal wieder aus der Glotze und führe diese ihrer ursprünglichen Funktion zu. „Time Tunnel“ läuft gerade. Viele Besuche und „Tutorials“ mit Freunden später bin ich mit dem mit dem Brotkasten endlich auf Du – sogar Spiel listings aus Zeitschriften tippe ich nun mit Elan ein. Das muss auch mit einem gewissen Schwung geschehen, da Wüsten von den gefürchteten Data-Zeilen bewältigt werden müssen. Höre



ich da von den jüngeren Lesern ein „Gabs keine Heftdisketten“? – Heftdisketten? Dieses Wort war noch nicht mal erfunden! Das sollte noch vier Jahre, also bis 1987, dauern...



Geeks

Zurück zum Listing: Das Spiel heißt „Laser Force“ und geht über mehrere DinA4-Seiten. Zusammen mit einem Freund geht's ans Abtippen. Stunden über Stunden ziehen ins Computerland. Drei Nachmittage später ist der komplette Code endlich abgetippt. Doch das magische „RUN“ wird von der Nackenrolle mit einem trotzigem „out of memory error in XXX“ beantwortet. Um eine lange Geschichte kurz zu machen: Es dauerte noch zwei Wochen und endlose Taktzyklen, bis „Laser Force“ lauffähig war. Und nein, es waren keine Tippfehler, wie unsere rot umrandeten Augen in schier endlosen Vergleichen nachprüfen – das Programm wurde total verbugt abgedruckt. Die Zeitschrift, der wir das zu verdanken hatten, ist mir gerade entfallen...

„Wie war das Game denn nun?“, fragt sich der geneigte Leser vielleicht. Als unsere tränenden Augen zum ersten Mal sahen, was sich auf dem Bildschirm als Lohn unserer Sisyphusarbeit präsentierte, fielen unsere Kinnladen nach unten... und nein, nicht vor Begeisterung. Wir sehen ein Basic-„Shoot Em Up“, eine Art „Skramble für Arme“, dessen ruckelige Grafik nur noch durch den unterirdischen Spielwitz übertroffen wird. Später stellte ich noch eine Gesetzmäßigkeit fest: Es gibt offenbar einen Zusammenhang zwischen der Länge von Listings, der Anzahl der Fehler und der Qualität des Programms. Überflüssig zu sagen, dass ich danach nie wieder ein Spiel abgetippt habe...

Ihr wollt nun mal selbst Laser Force austesten? Nun ich habe es nicht mehr – ich werde es damals wohl gelöscht haben. Dank Google habe ich es aber tatsächlich zu meiner großen Überraschung in den unendlichen Weiten des Internets aufgespürt und auf meine Homepage gestellt. Drückt es aus und tippt es doch einfach selbst mal ab, um meine Story nachzuempfinden. Ihr braucht dazu nur noch zwei Dinge: Einen C64-Emulator und viiiiiel Zeit.

Na? Wie tippt es sich auf einem 40-Zeichen-Screen? Ich habe sogar extra noch die übelsten Bugs wieder in den Code eingebaut – für die ultimative C64-Retro-Experience. Als musikalisches Ambiente schlage ich Talk Talk, „Such a Shame“, vor. Dazu gibts Raider – Schokolade hilft ja bekanntlich Frust abzubauen. Der



Programmierer von Laser Force hat sich übrigens weder „on screen“ noch im Programmcode verewigt. Ich grüße ihn hiermit herzlich – er möge sich doch mal bei mir melden. Unterm Strich habe ich durch sein Programm ja auch eine Menge gelernt... Doch nun zu den besten Games, die je für die Brotkiste erschienen sind. Nein ich werde euch jetzt nicht mit der 1001. Liste langweilen. Hier einfach die Originalanzeige des Games, das mich die meiste Zeit gefesselt hat:



Revs. Genau, das erste Meisterwerk von Geoff „Formula One Grand Prix“ Crammond. Ich habe übrigens bis heute nicht verstanden, warum der F3-Bolide in dem Ad von einem F1-Rennault (siehe Rückspiegel) gejagt wird.



Natürlich denken wir gerne an Summer Games, Beach Head (und wie sie nicht alle heißen) zurück... Was viele



gar nicht mehr wissen: Mit „Eureka!“, einem Adventure, konnte man spielend (nein, das war kein Aprilscherz!) ein kleines Vermögen machen. Das gelang, nach einigen Monaten intensiven Daddelns, einem fünfzehnjährigen Engländer. Er löste das Abenteuer und strich die 40.000 (!) Euro Preisgeld ein. Hacker hatten bis dahin vergeblich versucht, die im Game verschlüsselte Telefonnummer, unter der sich der Gewinner melden musste, zu finden. Apropos Hacker: Hier das Ad vom gleichnamigen Spiel. Kein Brüller, aber die Anzeige war cool...



Schon damals gab es übrigens Indizierungen von Spielen für den deutschen Markt. Aus dem Actiongame „Commando“ wurde „Space Invasion“. Auch hier wieder die Originalanzeige von damals.



Natürlich wurde die Bundesrepublik dadurch vor einer, ähm, Invasion potentieller Amokläufer bewahrt – und Elite Systems vor einem kommerziellen Erfolg... Eines macht mich stutzig: Was bitteschön ist ein „Crack Soldat“? Wurde hier etwa schon lange vor Markteinführung der beliebten Droge subtil Werbung gemacht? Bin ich hier etwa einer, bis heute unentdeckten, riesigen Verschwörung auf die

Schliche gekommen? Wer ist der „überwältigende Gegner“, von dem gesprochen wird? Die Drogenfahndung? Ich bitte um sachdienliche Hinweise, die selbstverständlich vertraulich behandelt werden.

Eine Brotkisten-Story ohne Erwähnung des SID bzw. dessen hervorragender Soundfähigkeiten? Unmöglich! Wer erinnert sich noch an Axel F für 2 Computer? Que? Ja, Harry Bratt und Craig Chamberlain setzten diesen Song für zwei (!) C64 + Sidplayer hervorragend um. Natürlich haben wir das damals alle mal ausprobiert und extra zwei Brotkisten simultan („Startschuss“ mit dem Joystick) laufen lassen.

DFUE mit dem Brotkasten

Natürlich darf die wunderbare Welt der Datenfernübertragung (kurz DFÜ) nicht in meiner C64 Story fehlen. Wie war das eigentlich vor 20 Jahren (huch, so lange ist es wirklich schon her)? Gab's schon sowas wie E-Mails und Foren, als das heutige Internet noch Zukunftsmusik war? Wurde man schon mit AOL-Disketten überflutet, die man nur in die 64er-Floppy einwerfen brauchte, und schon war man online? Nun – beinahe. Aber ein wenig Bastelarbeit war schon gefragt: Ein Eigenbau-Akustikkoppler musste her. Der lokale Sanitärfachhandel war dein bester Freund.



Richtig gelesen, denn diese Rohrmuffen, im Fachhandel als Spülbeckenverbinder bekannt, boten Unterschlupf für Mikro und Lautsprecher und passten auch prima auf den Telefonhörer. Dann noch ein Sperrholzbrett zum Aufkleben, ein bisschen Elektronik vom lokalen Hardware-Geek, passend für den C64-Userport.



Das umfangreichere
Original gibt es unter
[www.geocities.com/
rainforest/8059/](http://www.geocities.com/rainforest/8059/)



Vor ein paar Monaten berichteten wir über die VISION 2002. Die diesjährigen Party findet etwas früher statt. Sie startet am 6. und endet am 9. Juni 2003.

Was erwartet Dich auf der VISION?

* Lerne C64-Ikonen wie Markus Siebold (Turrican II-Musiker), Hoild/ENC (Newcomer-Macher) oder Honey/Welle:Erdball, das gesamte Protovision-Team und viele andere persönlich kennen bzw. triff sie wieder ;-)

* METAL DUST – mehr als nur ein Mythos! Erlebe auf dem Bigscreen live den aktuellen Entwicklungsstand inklusive der neuen Level – und plaudere danach direkt mit den Machern dieses Mammut-Projekts.

* WiNGS – was ist der aktuelle Stand bei diesem unglaublichen Betriebssystem für den C64 mit SuperCPU?

* Protovision zeigt noch mehr: z.B. den aktuellen Stand von Pac It oder die Anfänge des ehrgeizigen ENFORCER II-Projekts!

* Sei dabei, wenn die Tanzfläche freigegeben wird und die SID-Disco beginnt – mit dem feinsten, was die C64-Musikwelt zu bieten hat!

* Lach & mach mit, wenn es heißt: Fun-Compos! Mehr wird noch nicht verraten.

* Nimm teil an den 4-Spieler-gleichzeitig-Turnieren bei Team Patrol oder Bomb Mania.

* Mach mit bei den Competitions, programmiere, pixelle, komponiere und lass alle Besucher der Party Dein Werk bestaunen. Und auch, wenn Du nicht persönlich zugegen bist, reiche ruhig einen Beitrag ein und staube einen der vielen Preise ein.

Teilnahme

Folgende Compos werden abgehalten: Demo-Competition – Grafik-Competition – Music-Competition – Game-Competition.

Alle Beiträge sollten mit RUN startbar sein. Bei Demos und Musics bitte auf eine angemessene Länge achten. Wichtig: Bei den Games gibt es keinerlei Größenlimit oder ähnliches!

Achtung: Es gibt keine Hardware-Vorschriften für die Compos. Ihr könnt BASIC genauso nutzen wie Assembler, Standard-C64, REU oder SuperCPU – alles ist erlaubt... der Spaß zählt! Natürlich

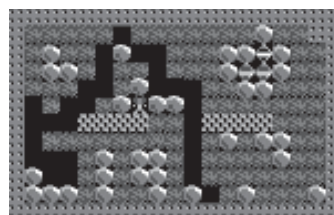
türlich wird angesagt, welche Hardware genutzt wird, damit jeder die Leistung einschätzen kann.

Deadline für Beiträge per Snailmail oder E-Mail ist der 07.06.2003!

Hier einige(!) der Preise, die es bei den Competitions zu gewinnen gibt:

- 1 x die handsignierte CD „Virus“ von Markus Siebold
- 1 x Diskettenlaufwerk von Oceanic
- 2 x „Turrican II“ mit Autogramm von Manfred Trenz
- 1 x „Turrican“ mit Autogramm von Manfred Trenz
- 2 x freier Eintritt zur „BIT Live Germany“
- 1 x Action Replay MK VI (OVP+Anleitung+Disketten)
- 2 x das vom Autor handsignierte Buch „Wir waren Space Invaders“
- 3 x das von den Autoren handsignierte Buch „Hackertales“
- DVDs des Films „23“
- CD(s) von Welle:Erdball

...und vieles mehr!



Gelangweilt...



... und keine Freunde? Komm zur VISION 03!

Also, wir sehen uns auf der VISION 2003!

>> <http://www.vision64.de.vu>

Der Sofmap-Store

Ein Paradies für Konsolenfreaks

Die Kette Sofmap hat in ihrem Heimatland Japan mehrere tausend Filialen, in denen jeder nur denkbare Computer- und Konsolenartikel verkauft wird. Filiale Nummer 13 in Tokyo ist das Konsolenparadies schlechthin – billig ist das Vergnügen aber nicht.

Auf sieben Stockwerken bietet der Sofmap-Store eine Menge Gründe, um in einen Kaufrausch zu verfallen:

- VII. Gebrauchte PC-Spiele, Schwerpunkt Windows
- VI. Gebrauchte PC-Spiele, Schwerpunkt Windows, Zielgruppe Erwachsene („adult games“ spielen in Japan eine größere Rolle als in jedem anderen Land der Welt)
- V. Gebrauchte PC-Spiele: Apple Macintosh, PC98, FM-Towns (und andere japanische PC-Systeme)
- IV. Gebrauchte Nintendo-Spiele und CDs
- III. Gebrauchte Spiele für Saturn, Neo Geo, PC Engine u.a.
- II. Neue Nintendo-Spiele, Literatur zu Spielen, Merchandising-Artikel
- I. Neue Spiele für andere aktuelle Konsolen

Sofmap 13 ist Sammlern schon lange ein Begriff, v.a. für die Zusammenstellung von extrem teuren Sets, in denen z.B. alle Famicom-Spiele von Namco zusammengefasst und an Kunden, die über zu viel Geld verfügen, verkauft werden.

Gleich neben dem Aufzug befinden sich in einer Vitrine nahezu alle selte-



nen Famicom-Merchandise-Artikel, die jemals produziert wurden, dazu sämtliche Spiele in limitierter Auflage. Erhältlich schon für 600.000 Yen (Interessierte entnehmen den aktuellen Yen-Kurs bitte der Tageszeitung). Abgesehen von diesen Raritäten gibt es aber auch für Leute mit kleinerem Budget eine Menge zu finden. Spiele ohne Originalverpackung gibt es schon zu Preisen, die sich auch arme Europäer leisten können. Wen also das Schicksal nach Tokyo führt, sollte dem Sofmap 13 einen Besuch abstatten!

>> sofmap.com (nur japanisch!)





Sega Mega-CD

1989 legte Sega der Konkurrenz mit der Einführung der ersten 16-Bit-Spielkonsole einiges vor. Bis zu diesem Zeitpunkt waren Amiga und Atari ST noch die erste Wahl für Spieler, doch das Mega Drive – in den USA als „Genesis“ verkauft – sollte schnell die Renaissance der Konsolen einläuten, wenn es auch Jahre dauerte, bis die Konkurrenz nachziehen konnte.



Multi-Mega:
Kombination aus
Mega Drive und Mega-CD

Mega Drive und Mega Drive II

Aus Kostengründen wurde das erfolgreiche Mega Drive bald durch das Mega Drive II ersetzt, das zwar gegenüber dem Vorgängermodell keine technischen Einschränkungen besitzt (beim Master System II war Sega noch so vorgegangen), dafür wurden beim Design deutliche Abstriche gemacht. Insgesamt verkaufte Sega 30 Millionen Einheiten.

Anfang der 90er Jahre verloren die 16-Bit-Heimcomputer immer mehr Marktanteile an die IBM-kompatiblen PCs. Als 1993 der Siegeszug des CD-Rom-Laufwerks begann, waren alle Geräte, die sich schnell und nicht allzu teuer auf die neue Technologie aufrüsten ließen, klar im Vorteil. Um nicht, wie Atari und Commodore, ins Hintertreffen zu geraten, wollte Sega schnell nachziehen und bot als erster Konsolenhersteller auch in Europa ein optionales CD-Rom-Laufwerk an. Schlauerweise hatten die Konstrukteure schon von Anfang an daran gedacht, einen Anschluss für ein externes Gerät zu integrieren. Auch in der optischen Gestaltung des Ur-Mega Drive wird bereits auf eine mögliche Verwendung der CD-Rom als Datenträger angespielt.

Mega-CD

In Europa erschien das Gerät erst Anfang 1993 und war viel teurer als in den USA, wo es sich unter dem Namen „Sega CD“ ganz passabel verkaufte. Nur vier Prozent der europäischen Mega Drive-Besitzer legten sich die Erweiterung zu.

Da mit dem Mega Drive I und dem Mega Drive II ja zwei optisch verschiedene Modelle vorlagen, musste Sega auch zwei unterschiedliche CD-Rom-Laufwerke bauen. Die Lösung für das Mega Drive I ist ästhetisch gelungen: Das mit einer ausfahrbaren Lade ausgestattete Laufwerk wird unter der Konsole befestigt, zusammen sehen die beiden Geräte ähnlich aus wie heute die Stereoanlagen aus dem Su-

permarkt. Wesentlich hässlicher die Lösung für das Mega Drive II: Das Laufwerk ist ein länglicher Klotz, dessen rechte Seite das CD-Rom-Laufwerk mit Klappe bildet, während auf der linken Seite die Konsole aufgesetzt wird. Die beiden Geräte liegen also nebeneinander und brauchen eine Menge Platz. In einigen europäischen Ländern wurde nur diese Variante veröffentlicht, da sie billiger zu produzieren war und stabiler lief.

Später erschien in kleinerer Auflage eine Variante, die beide Geräte vereinte und heute ein gefragtes Sammlerstück darstellt: Das Sega Multi-Mega.



Die Kombination von Mega Drive I mit Mega-CD II ist möglich, umgekehrt auch.

Schwache Spiele

Da das Mega Drive die erste weit verbreitete Konsole der 16 Bit-Generation war, gab es zum Zeitpunkt der Einführung des Mega-CD-Laufwerks bereits ein enormes Softwareangebot. Im Vergleich dazu wirkt die Zahl der auf CD veröffentlichten Spiele äußerst bescheiden, noch dazu fehlte lange ein zwingender Titel, mit dem potentiellen Käufern das Mega-CD schmackhaft gemacht werden konnte. Die meisten Veröffentlichungen waren entweder mit Videosequenzen und Audio-CD aufpolierte Neuauflagen von bereits als Cartridge erschienenen Spielen, andere Spiele stützten sich auf die Idee des „interaktiven Films“ – auch den PC-Veteranen wird sicher noch die Flut an langweiligen Spielen, die nur aus aneinander gereihten Videosequenzen mit eingestreuten Puzzle-Spielchen bestanden, in Erinnerung sein. Dennoch war Sega zu dieser Zeit noch Marktführer (55 Prozent Marktanteil in den USA), Nin-

tendo kämpfte verzweifelt um Platz eins am Konsolenmarkt. Mit der Veröffentlichung des Super Nintendo Entertainment System (SNES) brachen

harte Zeiten für Sega an, noch dazu war man dort gerade wieder einmal mit der öffentlichen Kritik an brutalen Spielen konfrontiert. Nintendo



Ein seltsamer Anblick: das Mega-CD II ohne Mega Drive



Mega Drive II mit Mega-CD II



Wird noch die 32X-Erweiterung draufgepropft, sieht die Konstruktion schon ein wenig grotesk aus.

versuchte, gegen Sega Stimmung zu machen, hatte die Kritiker aber bald auch gegen sich, nachdem Mortal Kombat für das SNES erschienen war. Sega reagierte mit der Einführung der ersten Altersbegrenzung für Spiele. Einen deutlichen Aufschwung erlebte das Mega-CD-Laufwerk nach Veröffentlichung der lange erwarteten CD-Version von Segas Flaggschiff Sonic. Allerdings bietet das Spiel nicht viel Innovatives: Abgesehen vom CD-Soundtrack wäre das Spiel auch auf Cartridge umsetzbar gewesen.

32X

Die Mega-CD-Erweiterung war weniger erfolgreich als erwartet. Deshalb wurde Ende 1994 das 32X nachgeschoben, das wie ein Pilz aussieht und einfach in den Modulschacht des Mega Drive gesteckt wird. Die 32X-Cartridges kommen auf die Spitze des Turms, der nun schon eine bedrohliche Höhe erreicht. Wer nun ein Mega

Drive plus Mega-CD-Erweiterung plus 32X besitzt, hat außerdem einen beträchtlichen Kabelsalat zu bewältigen. Dazu kommen drei klobige Netzteile, die aufgrund ihrer Größe nicht zusammen in einen Dreier-Verteilerstecker passen.

In Japan hatte Sega mit dem Saturn die Nachfolgekonsole des Mega Drive eigentlich bereits fast fertig entwickelt. Das 32X sollte lediglich verhindern, dass die Spieler zu Nintendos SNES-Konsole wechseln, für das mit Donkey Kong Country das heißeste Spiel des Jahres exklusiv erhältlich war. Segas Idee ging in die Hose: Einige der ausgelieferten 32X-Erweite-



Das 32X konnte Marios Siegeszug nicht stoppen.

Der Armstrad Mega-PC

Eine Besonderheit stellt der im Mai 1993 von der verzweifelt um Marktanteile ringenden Firma Armstrad vorgestellte „Mega PC“ dar. Der in japanischer Lizenz gefertigte Hybrid wurde als Komplettpaket inklusive stark flackerndem 14“-Monitor ausgeliefert und bietet außer dem integrierten Mega Drive einen schon damals veralteten 386SX-PC mit mageren 1024 Kilobytes RAM und einer – noch gemeiner – 40 MB-Festplatte. Dafür gehörten ein Mega Drive-Gamepad, ein analoger Joystick, Soundkarte und Maus zum Lieferumfang des rund 1.100 Euro teuren Pakets.

Auf der Vorderseite des Desktop-Gehäuses befindet sich eine Schiebeklappe, mit deren Hilfe man entweder das Diskettenlaufwerk der PC-Hälfte oder den Modulschacht des integrierten Mega Drive freigeben kann. Besonders schlau: Unter dem Modulschacht befinden sich die Anschlüsse für die Gamepads. Will man also das Diskettenlaufwerk benutzen, müssen jedes Mal die Gamepads abgesteckt werden – die Stecker werden sich bedanken.

Auf der Rückseite des Geräts befindet sich ein Erweiterungsschacht, an den das Mega-CD-Gerät angeschlossen werden kann. Ob dieses auch von der PC-Seite verwendet werden kann, ist nicht bekannt.

Power Play meinte damals: „Besser jedes Gerät einzeln kaufen.“ ASM war etwas gnädiger und sprach den selben Gedanken bloß nicht direkt aus. Aus heutiger Sicht gewinnt das Gerät wieder etwas an Wert, da die skurrile Kombination nicht nur selten ist, sondern dank des PC-Prozessors für Fans wirklich alter MS-DOS-Spiele, die selbst auf 486-Systemen zu schnell laufen, keine schlechte Wahl darstellt.



3 Geräte, 3 Netzteile, unendlicher Kabelsalat: Mega Drive + Mega-CD + 32X

rungen funktionierten nicht, die Spiele hatten aufgrund des zeitlichen Drucks ungewöhnlich viele Bugs und waren bei weitem nicht so gut wie erwartet. Nur selten wurden die Möglichkeiten der beiden 32 Bit-Prozessoren ausgeschöpft. Schon nach wenigen Monaten wurden kaum noch Spiele produziert, was aber auch daran lag, dass Segas neue Konsole, Saturn, schon in den Startlöchern scharrte. Insgesamt gibt es ca. 40 Spiele für das 32X. Eine wirkliche Rarität sind jene Spiele, die nur mit Mega-CD und 32X laufen. Da nur wenige Verwegene beide Erweiterungen besaßen, war die Ziel-

gruppe sehr klein, der Aufwand für die meisten Hersteller daher zu hoch.

Probleme mit Importen?

Wer versucht, eine japanische oder eine US-CD auf einem europäischen Mega-CD-Gerät abzuspielen, wird feststellen, dass dies verweigert wird. In den meisten Fällen ist das nicht schlimm, ein wenig Geduld und ein Windows-Rechner werden aber benötigt, um die Spiele lauffähig zu machen. Zuerst wird am PC ein Image der CD angelegt, unter Windows z.B. mit dem Programm CDRWin. Danach besorgt man sich das MS-DOS-Tool

Software-Standards Mega-CD

Shooter

Star Wars – Rebel Assault sehr guter 3D-Shooter
Silpheed durchschnittliches Action-Spektakel
Robo Aleste unterhaltsame Ballerei
Microcosm gleich schlecht wie auf allen anderen Systemen
Shadow of the Beast II Amiga-Klassiker, auch auf Mega-CD sehenswert

Platform / Jump'n'Run

Sega-CD eines der besten Sonic-Spiele
Hook originelles Spiel mit hohem Unterhaltungswert
Batman Returns mittelmäßiges Plattformspiel mit 3D-Einlagen
Prince of Persia außer der Musik keine Neuerungen

Sonstige

Arcade Classics 5 Mega Drive-Hits auf einer CD
Dune Strategiespiel mit 30 Minuten Material aus David Lynchs schlechtestem Film
Ecco the Dolphin Sega-Standard mit schöner Grafik und Musik
Brutal Paws of Fury einfach miserabel
Final Fight eine der besseren virtuellen Schlägereien
Time Gal Cartoon-Spiel à la Dragon's Lair

32X/Mega-CD-Spiele

Slam City gutes Basketball-Spiel
Supreme Warrior mittelmäßiges Prügelspiel
Fahrenheit langweiliger interaktiver Katastrophenfilm



SCDConv (<http://www.eidolons-inn.de/sega/segacd.html>) und legt es im selben Ordner ab, in dem sich das Image befindet. Nun wird ein DOS-Fenster geöffnet, per „cd“-Befehl kämpft man sich bis zu diesem Ordner vor. Durch Eingabe von „**SCDConv ISO-NAME.ISO**“ startet das Konvertierprogramm und fragt, in welches Format das ISO-File umgewandelt werden soll. Um eine auf europäischen Konsolen lauffähige Version zu erzeugen, sollte hier die Taste E (für Europa) gedrückt werden, um die Konvertierung zu starten. Der Vorgang dauert nur wenige Augenblicke, da keine Sicherheitskopie der ISO-Datei angelegt wird! Abschließend teilt das Programm mit, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass die umgewandelte CD funktioniert. Das ist zum Glück fast immer der Fall. Nun muss das ISO nur noch auf CD ge-

brannt werden und das Mega-CD hat kein Problem mehr damit.

Mega CD-Emulatoren

Falls das nicht funktioniert, kann man die CDs noch immer mit einem der vielen guten, kostenlosen Emulatoren für Windows verwenden. **Gens** (<http://gens.consolemul.com>) ist einer der besten verfügbaren Emulatoren. Etwas weniger zuverlässig, aber trotzdem einen Blick wert, sind **WinAges** (<http://emulazione.multiplayer.it/ages/>) und **Xega** (<http://xega.emucamp.com/>). Da beide weiter entwickelt werden, lohnt es sich, hin und wieder auf den Seiten vorbeizuschauen. Sehr vielversprechend ist das noch junge Projekt **Kega**, das unter <http://www.eidolons-inn.de/kega/> zu finden ist.

Text und Bilder: Robert Seeger



Pippin –

Apple-User wissen es nur allzu gut: Die meisten Spielehersteller meiden ihr System wie der Teufel das Weihwasser. In den 8 Bit-Anfangsjahren und der 68000er-Ära war das noch anders gewesen: Neben einer Menge exklusiver Apple-Titel wurden auch die meisten kommerziell erfolgreichen Spiele wie **Populous**, **Lemmings**, **The Bard's Tale** etc. auf den Apple portiert, was dank der Ähnlichkeit der Hardware mit den verbreiteten Heimcomputer-Systemen von Atari ST und Commodore-Amiga kein allzu großer Aufwand war.



Pippin-Prototyp

Mit dem Aussterben der 16 Bit-Heimcomputer und dem Aufkommen schneller Intel-PC und Spielkonsolen mit proprietärer Hardware geriet der Mac als Spieleplattform schnell ins Hintertreffen, auch wenn die durchgestylten Rechner aus Cupertino im professionellen Bereich ihren Vorsprung halten konnten. 1995 war Apple in die tiefste Krise seit Gründung des Unternehmens gerutscht. Mit gigantischem Werbeaufwand machte Microsoft alle Welt auf Windows 95 aufmerksam und schockte Apple mit der Ankündigung, ein dem Apple-OS nachempfundenes Betriebssystem auf erschwinglicher Hardwarebasis vorzustellen. Gleichzeitig wurde immer deutlicher, dass der Newton, ein Apple-Handheld auf RISC-Basis, trotz zahlreicher Innova-

tionen wie der ab Version 2.0 sehr gut funktionierenden Handschrifterkennung, nicht nur ein finanzieller Flop war, sondern Apple endgültig in den Abgrund zu stürzen drohte.

Zauberwort „Internet“

Das Wort „Internet“ war in diesen Tagen das Zauberwort, also kam man bei Apple auf die Idee, sich mit einer preiswerten Web-Plattform zurück ins Rennen zu bringen. Gleichzeitig sollte das Gerät über fantastische multimediale Fähigkeiten verfügen und somit auch als Spielkonsole einsetzbar sein. Ganz neu war diese Idee nicht, auch Commodores CDTV und das CD-i von Philips waren mit ähnlichen Hintergedanken konstruiert worden.

Doch Apple wollte alles besser machen: Kein halbherziges Produkt, sondern ein vollwertiger Apple für 500 \$ sollte es werden. Mit Bandai holte man sich einen erfahrenen Partner mit gutem Stand in Japan ins Boot und einigte sich auf den Namen Pippin. Der Pippin war, wie jede Spielkonso-



Mit Modem und Zubehör braucht der Pippin nicht viel weniger Platz als jeder andere Computer.

Technische Daten Sega Mega Drive I + II

Zeitraum	1989 (Mega Drive I) bis 1998 (Lizenznachbauten)
CPU	MC 68000 16/32 Bit (7,61 MHz) + Z80 8Bit (4Mhz)
Speicher	64 Kb RAM + 64 Kb Video-RAM + 8 Kb Sound-RAM 1 MB ROM
Video	VDP (Video Display Processor): 320 x 224 Punkte, 64 Farben aus 512; Textmodus: 40 x 28
Sound	Texas Instruments PSG (Programmable Sound Generator) TI 76489; Yamaha YM 2612 FM-Chip: 6 Stereokanäle, 20 KHz Samplingrate
Schnittstellen	Schacht für Cartridges, Expansionport, Kopfhörer, 2 x Gamepad, AV

Technische Daten Sega Mega-CD I + II

Zeitraum	1992 bis 1996
CPU	MC68000 (12,5 MHz)
Speicher	RAM: 768 kB + 128 kB (CD-Rom) + 64 KBit für Spielstände; ROM: 128 Kb
Video	Sega ASIC Chip (für Effekte); 128 Farben im HAM-Modus (Hold And Modify); 256 Farben bei FMV (Full Motion Video), keine MPEG-Erweiterung verfügbar.
Schnittstellen	Stereo-Cinch
CD-Laufwerk	Single Speed ISO 9660 Mode 1-Laufwerk (150 Kb/s), 8 x Oversampling@32 KHz, 500 MB Kapazität
Formate	High Sierra, Red Book (CDDA), CD+G

Technische Daten Sega 32X

Zeitraum	1994 bis 1996
CPU	2 x Hitachi SH2 32-bit RISC (23 MHz, 40 MIPS); Koprozessor 32X VDP
Speicher	RAM: 512 kB
Video	320 x 224 Punkte, 320x448; 256 aus 32.768 Farben, Texture Mapping mit hardwareseitiger Skalierung und Rotation (50.000 Polygone/s)
Sound	Stereo-PCM-Chip (Mix mit Mega Drive-Soundchip), 2 zusätzliche Kanäle

Apples CD-Flop



Plug'n'Play-Speichererweiterung

le, für das Wohnzimmer und nicht fürs Arbeitszimmer konzipiert und sticht dank des gewohnt guten Apple-Designs neben dem Fernseher nicht negativ ins Auge. Doch aufgrund der zusätzlichen Fähigkeiten dachte man bei Apple, den Konkurrenten (Atari Jaguar, Sony Playstation, 3DO, Nintendo und Sega) einen Schritt voraus zu sein.

Da als Betriebssystem eine Runtime-Version des MacOS geplant war, schien auch der Mangel an Software, der schon so manchen hoffnungsvollen Konsolentraum sofort zum Platzen gebracht hatte, kein Problem darstellen zu können. Umgekehrt sollten alle Pippin-Titel problemlos auf jedem PPC-Macintosh laufen. Wie die meis-



Viel Platz benötigte das optional erhältliche Diskettenlaufwerk.



Niemals war eine Konsole üppiger mit Video-Ein- und Ausgängen bestückt.

ten anderen Konsolenhersteller dachte Apple daran, an alle interessierten Firmen Softwarelizenzen zu verkaufen, tatsächlich machte aber nur Bandai davon Gebrauch.

Kein guter Start

1996 wurde der Pippin schließlich mit einigen Spielen und einem Internet-Paket ausgeliefert. Externe Motorola-28,8-Modems und Tastaturen wurden in solch großen Mengen produziert, dass diese Geräte noch lange nach dem Pippin abverkauft wurden. In den USA wurde das Gerät mit schwarzem Gehäuse unter dem Namen „@WORLD“ vermarktet, für den japanischen Markt griff man auf weißen Kunststoff zurück und nannte es „AT-MARK“. Da sich der Pippin von Anfang an schlecht verkaufte, wurden überschüssige US-Geräte bald nach Japan transportiert, wo die Verkaufszahlen nicht ganz so miserabel waren.

Dennoch wurde der Pippin auch von Bandai bald fallengelassen, ein riesiges finanzielles Loch blieb zurück. Apple konnte sich nach der Rückkehr von Firmengründer Steve Jobs wieder konsolidieren, nachdem man sich wieder auf das Kerngeschäft konzentrierte und die außergewöhnlich erfolgreichen iMacs unter die Leute brachte. Bandai erfand das Tamagot-

chi und verdiente ein Vermögen damit.

Keine Wiedergeburt

Bei der Konzeption des Pippin hatte man schon über revolutionäre Technologien wie



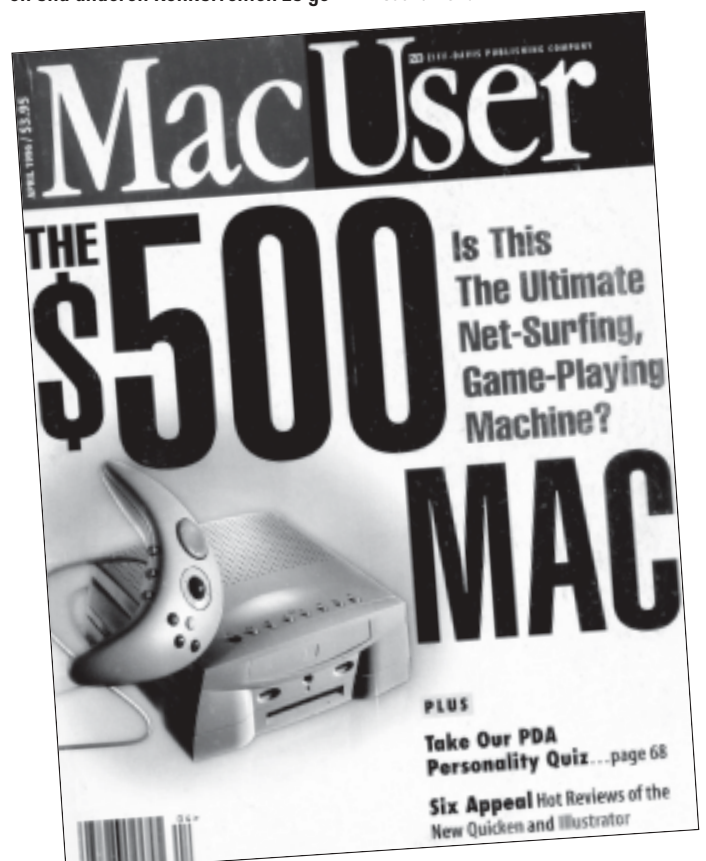
DVD nachgedacht, war aber an den Kosten und an fehlenden Standards gescheitert. Apple wollte bereits 1996 einen DVD-Nachrüstsatz anbieten, was aber aufgrund der schlechten Verkaufszahlen verworfen wurde. Schnell stellte sich heraus, dass dank fehlender 3D-Hardwarebeschleunigung auch die Grafikleistung bei Spielen kaum etwas gegen die Playstation und anderen Konkurrenten zu ge-



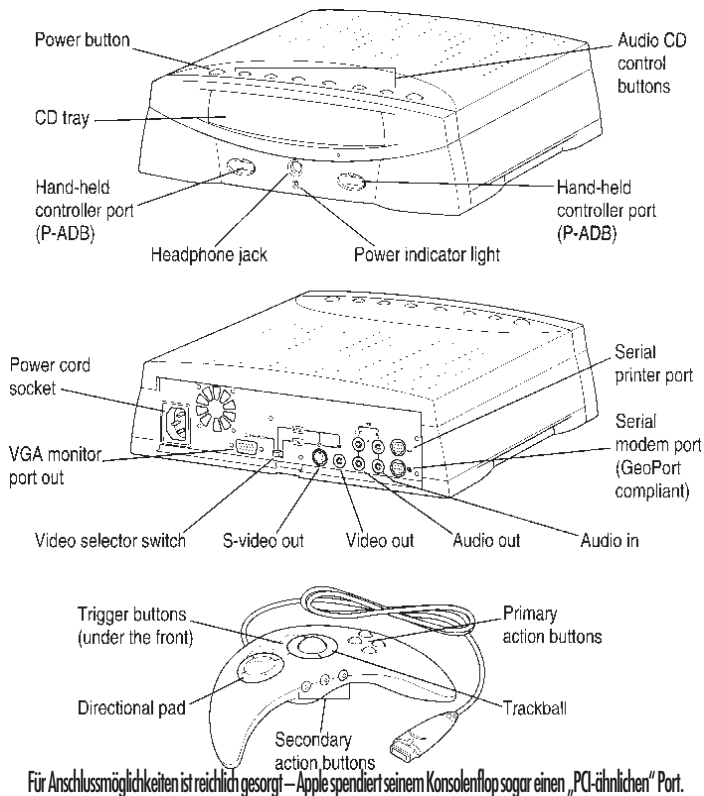
Pippin-Controller

winnen war. Sofort wurde eine Grafikkarte angekündigt, die natürlich nie gebaut wurde.

Nachdem kein einziger Hersteller – abgesehen von Apple und Bandai – ein Spiel für den Pippin produziert hatte, blieb die Konsole ohne jede Chance. Spiele wie *Dragon Ball Z* und *Gundam Tactics* sind zwar interessante Sammlerstücke, aber kein hinreichender Grund, sich einen Pippin anzuschaffen.



Zuerst war die Euphorie groß, doch bald folgte die Ernüchterung...



Technische Daten NEC PC-FX

Zeitraum	1996 bis 1997
CPU	PowerPC 603 64 Bit-RISC-Prozessor (66 MHz)
Speicher	6MB (geteilt mit Video-RAM), ROM enthält 68K-Emulator
Grafik	bis 640 x 480 Bildpunkte, bis 16,7 Mio. Farben Ausgänge: NTSC und PAL (umschaltbar), S-VHS, VGA (640 x 480)
CD-Laufwerk	QuadraSpeed-Laufwerk
Betriebssystem	Runtime-MacOS, Quicktime 2.0/QuickDraw integriert
Audio	16 Bit Stereo in/out (44 KHz)
Schnittstellen	Apple Desktop Bus (bis zu 4 Geräte gleichzeitig: Tastatur, Gamepad, Maus etc.), 2/4/8 MB-Speichererweiterung, Geoport, 2 x serieller Port, „PCI-ähnlicher“ Slot, Diskettenlaufwerk, Audio I/O

Pippin und Macintosh

Mit der früheren Werbelinie von Apple, auf Namen bekannter historischer Persönlichkeiten zu setzen („Newton“) bzw. bekannte, aber tote Künstler wie Picasso und John Lennon/Yoko Ono in der Werbung zu missbrauchen, hat der Name „Pippin“ nichts zu tun. Wie der „Macintosh“ ist auch Pippin der Name einer Apfelsorte. An den historischen Pippin hat man dabei nicht gedacht.

Nachschub: Wissenswertes zur CD

Die CD hat wie fast alle neueren Technologien ihren Ursprung in der elektronischen Datenverarbeitung. Schon Ende der sechziger Jahre entwickelte Philips Basis-Technologien, um mit Hilfe eines eng gebündelten Laserstrahls digital abgespeicherte Daten auszulesen. Die Idee für die eigentliche CD-Technologie entstand im November 1974 im Forschungslabor des Elektronikonzerns Philips. Ziel war es, Audio-Signale nicht mehr abzutasten, sondern digital und optisch lesbar auf einem Medium zu speichern. Auch die Weiterentwicklungen der CD wie CD-ROM, CD-Interactive und Photo-CD sind maßgeblich mitgeprägt von der Philips Forschung.

CD-Normen

1985 wurde der Standard für CD-ROMs in dem sogenannten Yellow-Book festgelegt. Dieser Standard garantiert zusammen mit allen anderen, dass CD-ROMs – und alle anderen Techniken aus dem Bereich „Optisches Speichern“ – auf entsprechenden Laufwerken verwendet werden können:

- * Red-Book: physikalisches Format für Audio-CDs
- * Yellow-Book: physikalisches Format für Daten-CDs
- * Green-Book: physikalisches Format für CD-i
- * Orange-Book: physikalisches Format für beschreibbare CDs
- * White-Book: Format für Video-CDs

- * Blue-Book: CD-Extra, eine CD mit zwei Sessions (1. CD-DA / 2. Daten)
- * CD-ROM/XA : eXtended Architecture, eine Brücke zw. Yellow-Book & CD-i
- * ISO 9660: Standard für Datei-Anordnung, ehemals HighSierra
- * RockRidge: Erlaubt lange Dateinamen und symbolische Links
- * CD-Text: Standard von Philips zum Codieren von Disk- & Track-Daten auf Audio-CDs.

LaserDisc

Die LaserDisc (LD) wurde von Philips bereits 1972 vorgestellt, auf den Markt kam das Produkt 1978, immerhin sechs Jahre vor der Audio-CD. In Japan wurden 4 Millionen Play-

auf LaserDisc entdecken, diese Titel haben dann aber exorbitante Preise und sind nur für Sammler interessant. LDs haben etwa die Größe einer Schallplatte und werden, je nach Player, nach 30 oder 60 Minuten umgedreht. Dazu kommt, dass fast alle Titel im NTSC-Format erscheinen.

CD-Extra

Unterstützt ein CD-Brenner CD-Extra, lassen sich damit Audio- und Computer-Daten auf einer CD speichern. Das geht zwar auch mit Mixed-Mode, hat aber den Vorteil, daß der Audio-Teil in der ersten Session untergebracht ist. Somit läßt sich die CD-Extra in jedem CD-Player problemlos abspielen.

er verkauft, in den USA gingen eine Million Geräte über den Ladentisch. Die LaserDisc bietet eine Bildqualität, die erst von der DVD übertroffen werden konnte. Die Tonqualität entspricht der einer Audio-CD. Trotzdem konnte sich das Format nicht durchsetzen. Hin und wieder kann man im Handel zwar noch einen Film

Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet für Abonnenten und Interessierte kostenlos 2-3mal monatlich Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht an Dritte weitergegeben.

SELFWARE.

POLITICS OF IDENTITY

Ein große Anzahl internationaler Musiker, Produzenten und Theoretiker zeigt im Rahmen des Projekts SELFWARE in Graz, dass Musikproduktion mehr ist, als interessante Schallwellen zu erzeugen. Auch C64- und Gameboyfans kommen dabei auf ihre Rechnung.

Der Begriff SOUND fasst ein ganzes Ensemble von Alltagspraktiken, Produktionsformen und Medienstrategien an den Schnittstellen von Musik, Medienkunst, Software, Ökonomie, Politik, Netz- und Clubkulturen zusammen. Mit ihm eröffnet sich ein – äußerst heterogener – Ausgangspunkt für Beschreibungen und Analysen von Alltagskulturen: ein Amalgam von Genres, Lebensweisen, Kommunikationsverhältnissen und Mikropolitiken. Die Bedeutung der verschiedenen SOUNDkulturen definiert sich vor allem auch durch ihre Beziehung zu anderen kulturellen Ausdrucksformen (visuelle Medien, Mode, Kunst, Freizeit- und Spielkulturen) und nicht zuletzt durch ihre ökonomischen und kulturindustriellen Bedingungen.

SOUNDKULTUREN erzeugen eine Art Topografie von möglichen Bezugnahmen und Referenzen, die auch ausserhalb der SOUNDS selbst liegen: eine machtvoll Instanz der Prägung sozialer Zeichensysteme und kultureller Stile (Kleidung, Verhalten und soziale Beziehungen). In dieser Topografie kommen schließlich auch Vorstellungen von Identitäten zu liegen.

SELFWARE.sound

Das Veranstaltungsprogramm von SELFWARE.sound richtet sich gegen die Verengung von SOUNDkulturen

auf das „richtige“ Lineup im „richtigen“ Club, und legt das Augenmerk auf SOUNDS als Bedeutungsträger und als Kristallisationsformen sozialer und politischer Szenen und Praktiken. SELFWARE.sound bezieht sich auf die Produktionsbedingungen und -strategien „hinter“ den SOUNDkulturen und Stilen, zeichnet jeweils lokale soziale Kontexte und Verständigungssysteme nach und vermittelt damit die wirtschaftlichen, ästhetischen und politischen Bedingungen der SOUNDS. SELFWARE.sound stellt dadurch auch die nach wie vor virulente Frage nach möglichen SOUNDpolitiken als Formen widerständiger kultureller Praxis.

SELFWARE.games

Der GAMES-Schwerpunkt von SELFWARE präsentiert Projekte, die verschiedene Mechanismen und strukturelle Gesetzmäßigkeiten von Computerspielen einer Analyse oder Dekonstruktion unterziehen, die inhärente ideologische Muster thematisieren oder anhand von mittlerweile historischen Spielen aktuelle Konzepte kontextualisieren. Im Mittelpunkt steht jedenfalls das Subjekt des/der Spielerin und ihre/seine Beziehung zum Spiel.

Tero (rikos records, FI)

Tero aus dem finnischen Jyväskylä verwendet zur Musikproduktion einen

Commodore 64. Das Ergebnis ist ein einzigartiger Mix elektronischer Dancefloor-Beats und klassischem Comoputerspielsoundtrack der C64-Ära. Tero präsentiert seine Musik nicht nur bei „jeder denkbaren Veranstaltung“, er hat auf dem finnischen Label Rikos auch bereits ein Album veröffentlicht, mit „Cracker's Revenge“ folgt im Juni das zweite.

Neben Remixes für den finnischen Rapper Paleface („Back to Square One“) hat er auch mit den „Little Computer People“ zusammengearbeitet, das Ergebnis wurde auf CD-Rom mit inkludiertem C64-Emulator veröffentlicht.

„Ich mache seit 1994 Musik mit dem Commodore 64, damals habe ich ein

paar davon zu einem Spottpreis auf Flohmärkten erstanden. Zuvor war ich bereits in der Amiga-Demoscene als Musiker aktiv. 1999 kam mir die verrückte Idee, meine Songs aufzunehmen und sie im MP3-Format auf meine Homepage zu stellen. Ich habe eine kleine Sammlung zusammengestellt und sie als „Kuusnelos EP“ veröffentlicht. Ein Jahr später bin ich bei einem ziemlich großen Techno-Rave aufgetreten, den Niitty Ry im Rahmen des Jyväskylä Arts Festivals organisiert hatte. Zu dieser Zeit entstand auch die 12“-LP „First Blood“, die auf Rikos erschienen ist.

Gameboy Music Club (Wien)

Der Gameboy Music Club ist ein Zusammenschluss von begeisterten Game Boy-MusikerInnen, die ihre simplen, kleinen Spielkonsolen zweckentfremden und mit den Programmen „nanoloop“ und „little sound dj“ elektronische Micromusic erzeugen. Ihr Ziel ist es, einen einfachen und lustvollen Zugang zur unendlichen Welt gegenwärtiger Musik zu schaffen.

>> www.endlos.at/gameboymusic

SELFWARE.politics of identity
15. Mai bis 29. Juni 2003

SELFWARE.sound
15. Mai bis 7. Juni 2003, Graz

Tero / Gameboy Music Club live
Samstag, 21. Juni 2003 | 19:00

>>> www.selfware.at



GRAZ ZWEITAUSENDDREI
KULTURHAUPTSTADT EUROPAS




Lotek64 - Gewinnspiel

Drei Spiele für den Commodore 64 aus dem Jahr 1991 suchen ein neues Zuhause. Wer die Frage richtig beantworten kann und die Antwort bis 10. Juli 2003 an Lotek64, Waltendorfer Hauptstraße 98, 8042 Graz/Österreich bzw. per E-Mail an lotek64@aon.at schickt, nimmt an der Verlosung der hier vorgestellten Programme teil. Zwei der Spiele sind Kassettenversionen!

Hier die Frage:


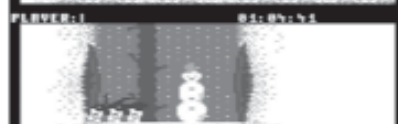




In welchem Adventure, das auch für den C64 erschienen ist, beginnt man in einem Aquarium?

Herzlichen Dank an Alexander Ausserstorfer, der die Spiele zur Verfügung gestellt hat!



PROTOVISION

www.protovision-online.de

32 Racetime scores!
8 different courses!
4-Player Gameadapter
SuperCPU Ramdisk option
Fast scroll with Splitscreen

10€ = 1x TEAM PATROL
20€ = 1x TP+SOURCECODES
15€ = 1x 4-PLAYERADAPTER

PROTOVISION GARANTIE:
 Defekte Disketten können gegen RP eingesandt werden. Gilt nur, wenn direkt über Protovision bestellt wurde. Wichtig: Es werden keine Einschreiben angenommen! Alle Preise enthalten Porto und Versandkosten und werden per Vorkasse entweder dem Brief beigelegt (z.B. in Alufolie eingepackt) oder überwiesen an:

PROTOVISION-VERLAG
JAKOB VOOS
NIERSTR. 1
40547 DÜSSELDORF

SPARKASSE DÜSSELDORF
INHABER: JAKOB VOOS
KONTO: 61241907
BLZ: 30050110

JETZT LIEFERBAR!

Team patrol

<http://www.protovision-online.com>
contact@protovision-online.de



Teenage Mutant Hero Turtles – The Coin-Op

Die mutierten grünen Schildkröten haben einen festen Platz in der Alltagskultur des vergangenen Jahrzehnts. Man musste sie nicht mögen, aber man konnte sie auch nicht ganz ignorieren, da sie ein paar Jahre lang unausweichlich präsent waren.

Die Teenage Mutant Hero Turtles waren Helden in unzähligen Fernsehserien, Kinofilmen, Comics und natürlich auch Computerspielen. Letztere waren, wie immer bei Lizenzprodukten, Gegenstand von Diskussionen, da derartige Spiele selten die Erwartungen erfüllten, die das Publikum in sie setzte. Ein Blick in die Fachpresse des Jahres 1991 zeigt, dass sich Journalisten und Spieler damals alles andere als einig waren, auch heute gehen die Meinungen auseinander: Bei Lemon 64 erntet die Spielhallenkonvertierung Kommentare von „bestes Prügelspiel aller Zeiten“ bis „Scheißspiel“. Grund genug, das Programm selbst unter die Lupe zu nehmen.

Nach langer Ladezeit – es handelt sich in meinem Fall um die Tape-Version eines Multipart-Spiels – komme ich in den Startscreen und darf mir meine Lieblingsschildkröte aussuchen. Die Geschichte erspare ich mir,



die Anleitung, die übrigens aus einem zusammengefalteten A2-Blatt mit Turtles-Poster auf der Vorderseite besteht, verwende ich nur, um die Codeabfrage (Kopierschutz) zu bewältigen. Da ich zur Blütezeit der Turtles selbst schon zu alt, die kleinen Geschwister im Freundeskreis aber noch zu jung waren, wähle ich willkürlich das zweite der vier mir persönlich nicht Kampftiere und drücke den Feuerknopf. Bald darauf beginnt das Spiel. Ich steuere ein mittelpfächtiges Schildkrötennijasprite von links nach rechts, versuche diverse Kombinationen mit dem Joystick, worauf das Vieh wildeste Luftsprünge vollführt. Schon stürzen sich unzählige Gegner auf mich, ich verteidige mich aber mittels Nahkampfwaffe und trete die Flucht nach vorne ab. Leider darf ich immer erst nach rechts vorstoßen, wenn ich eine bestimmte Anzahl von Gegnern niedergestreckt habe, dafür werde ich mit einer gelungenen Komposition von Jeroen Tel bei Laune gehalten. Der Hintergrund sieht, wie die Sprites, eher schlicht aus, dafür ist alles schön bunt und das Scrolling ist, wie die Steuerung, auch akzeptabel. Nachdem ich mich langsam vier oder fünf Bildschirme nach rechts vorgearbeitet und dabei zwei etwas stärkere Sprites zur Strecke gebracht habe, geht es weiter zum Endgegner. Musik und Hintergrundgrafik sind jetzt etwas besser, die Monotonie des Spielablaufs wurde aber beibehalten. Die stärkeren Gegner greifen nun in größerer Zahl an und nach meinem glorreichen Sieg über den plötzlich erscheinenden „End of Level-Boss“ ist die Sache auch schon zu Ende. Weiter geht es mit Level 3. Grafik und Musik sind in Ordnung, es kommt nun sogar etwas Abwechslung ins Spiel: Die Gegner haben plötzlich bessere Waffen, ich muss darauf achten, nicht in den Kanal zu stürzen und die Gegner versuchen nun, mich von hinten zu packen. Durch Rütteln des Joysticks befreie ich mich aus der Umklammerung und setzt meinen Weg fort. Nach ungefähr 25 Ninjas und einem starken Endgegner geht es weiter im Kanal. Die Musik wiederholt sich jetzt und das Spiel beginnt mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad richtig zu nerven. Das liegt sicher auch daran, dass ich das Genre nicht ausstehen kann: Bei objektiver Betrachtung hat Teenage Mutant Hero Turtles – The Coin-Op auch gute Seiten, auch wenn 1991 bereits andere Standards gültig waren.

Teenage Mutant Hero Turtles

Erschienen: 1991
Entwicklung/Vertrieb: Distinctive Software/Konami
Programmierer: Dave Galloway, Ken Lam
Musik: Jeroen Tel
Bewertung: C-C-C-C-C-C-/10

Augie Doggie and Doggie Daddy

Ein wahres Juwel dagegen ist das vier Level umfassende Jump'n'Run „Augie Doggie and Doggie Daddy“. Verpackung und Anleitung sind eher schlicht gehalten, dafür ist das Programm nach kurzer Ladezeit im Speicher des Commodore 64, das Spiel kann beginnen. Die Titelmusik ist keine Meisterleistung, aber ich will mich ohnehin nicht allzu lange im Startbildschirm aufhalten, sondern mich ins Getümmel stürzen.



Im Spiel muss die Spielfigur, ein sehr gut gezeichneter Hund, ein Haus von allerlei Ungeziefer befreien. Mäuse und Insekten werden mit einem Netz gefangen, wobei es einer Menge Gegner auszuweichen gilt, zusätzlich werden Käsestücke eingesammelt. Das Spiel ist unkompliziert und macht sofort Spaß. Sprites und Hintergrundbilder sind von überdurchschnittlicher Qualität, die Musik ist zumindest in Ordnung. Der Schwierigkeitsgrad ist so gehalten, dass das nicht sehr umfangreiche Spiel einerseits nicht zu schnell durchgespielt werden kann, andererseits ist es aber nicht frustrierend.



rend schwer, sodass man motiviert bleibt, bis alle vier Levels gemeistert sind. Augie Doggie and Doggie Daddy ist zwar kein Klassiker à la Giana Sisters, gehört aber in die Sammlung jedes Jump'n'Run-Fans.

Augie Doggie and Doggie Daddy

Erschienen: 1991
Entwicklung/Vertrieb: Digital Design/Hi-Tec Software
Programmierer: Nick Taylor, David Saunders
Grafik: Ashley Routledge
Bewertung: C-C-C-C-C-C-/10

International Ninja Rabbits

Äußerst spartanisch ist die Verpackung dieses Karatespiels gehalten. Neben der Diskette befindet sich im Karton nur ein winziges Blatt Papier, das sowohl die Spielanleitung als auch die Ladehinweise für Amiga, Atari ST, PC und C64 enthält. Die Minianleitung klärt mich darüber auf, dass unser Ninja im Hasenkörper durch Amerika, Europa und Asien ziehen muss, um die Welt vor gewöhnlich friedfertigen Tieren und Menschen zu retten, die durch eine im ersten Teil des Spiels (Ninja Rabbits) explodierte Chemiefabrik in aggressive Ungeheuer verwandelt wurden.



Sparsam auch die Präsentation: Auf Musik wurde gänzlich verzichtet, während der Kämpfe darf der SID es ein paar undefinierbare Töne von sich geben. Die Hintergründe sind hingegen detailreich, bunt und gehören zum besten, was man am C64 zu sehen bekommt. Dafür wurde auf Scrolling verzichtet, der Kampfphase geht einfach von Screen zu Screen. Der erste Gegner ist ein wild gewordener Panda, den unser großer, flüssig animierter Nager mit ein paar Fußritzen niederstreckt. Bald darauf treffe ich auch auf menschliche Gegner, die etwas schwieriger zu besiegen sind. Pfeile am Boden deuten an, dass sich



die Spielfigur auch in andere Richtungen als rechts und links bewegen kann. Der erste Weg führt nach unten, ich befinde mich nun in der Küche eines buddhistischen Klosters, wo ich zusätzlich zum Kampfgeschehen auch noch auf herabschwebende Blasen achten muss – keine Ahnung, was die darstellen sollen. Was ich auch versuche, nach wenigen Bildschirmen ist meine Lebensenergie, links unten durch eine Karotte symbolisiert, aufgebraucht und der erste Hase dahin-



gerafft. Mit etwas Glück kämpfe ich mich durch mehrere Bildschirme und treffe auf insgesamt vier verschiedene Gegner, die, wie in solchen Spielen üblich, sehr oft wiederkehren. Mit letzter Kraft erreiche ich die USA, mit anderen Worten: Level 2. Die Hintergründe sind nun etwas weniger schön als zu Beginn, dafür gibt es zur Abwechslung neue Gegner. Der Schwachpunkt des Spiels ist neben der anhaltenden Stille die schwerfällige Steuerung, die Kämpfe werden so oft zum Glücksspiel. Das Spiel ist aber auf jeden Fall einen Blick wert, vor allem der ungenannte Grafiker verdient für die schön gezeichneten Hintergrundbilder Respekt.

International Ninja Rabbits

Erschienen: 1991
Entwicklung/Vertrieb: Microvalue
Bewertung: C-C-C-C-C-C-/10





POST * POST * POST

Zu wenig C64

Die Lotek ist wie geplant eingetrudelt. Diesmal kamen ja besonders die Konsolen-Fans auf ihre Kosten. Begriffe wie „PC Engine“ etc. habe ich auch noch in Erinnerung. Tja – schon schade, dass die beste Technik sich nicht immer durchsetzt – aber so war's ja auch in anderen Bereichen (Stichwort: VHS). Für meinen Geschmack kam diesmal der 64er ein wenig zu kurz. Aber vielleicht kann ich ja mit meiner 64er-Story in der nächsten Ausgabe gegenhalten. Das Highlight diesmal: Der tolle Party-Report „ganz wie der echte Hülsbeck“ von Dorothea Brandt. Schön, dass sich auch Mädels für die Brotkiste begeistern können!

Total skurril finde ich den „CD-Player am C64“ Artikel – auch nach langem Überlegen habe ich nicht verstanden, warum man es wirklich braucht.

Es hat wieder mächtig Spaß gemacht, die Zeitung zu lesen! Besonders schön finde ich übrigens immer diese Original-Anzeigen „Computer Alternative 81“ und natürlich die Spex Charts – da kommen alte Erinnerungen hoch :-)

Lutz Goerke

(Anm.: Die persönliche Geschichte von Lutz kann in dieser Ausgabe nachgelesen werden. In der letzten Ausgabe gab es – neben den üblichen Nostalgie-Charts – immerhin Texte zur Rip-Compo, Joystick-Adapter, Murder on the Mississippi und Labyrinth, die Anleitung zum Anschluss des CD-Players an der C64 und das Interview mit Antitrack. Der Brotkasten hat die letzte

Nummer dominiert, so wie auch jede andere Nummer. Falls uns die Leserinnen und Leser aber mit noch mehr C64-Texten versorgen, darf er gerne noch ein bisschen mehr Platz bekommen!)

Wo sind die Tippfehler?

Die Lotek ist bei mir angekommen. Wieder mal ein gutes Heft! Für mich besonders interessant waren die Artikel über Antitrack und die neuen Joystick-Adapter, und der über Martina Strack. Die Konsolen-Artikel waren auch ganz lesenswert, obwohl das nicht so mein Interessengebiet ist, und der Orderia Partybericht natürlich :) Der Artikel über Softcomputing hätte vielleicht mehr in die Tiefe gehen können (...).

Oha, ein Verweis auf die Stock-Homepage – da muss ich mich beeilen, die neue Version einzustellen :) Die Stock-HP ist seit Jahren eine unfertige Baustelle, die nie richtig was geworden ist, weil keiner von uns in der Gruppe die Zeit und die Fähigkeiten hat... ich bin gerade dabei, das ganze Zeug wegzuschmeißen und die paar wesentlichen Inhalte neu zusammenzustellen. Die Page wird ziemlich minimalistisch werden. (...) Ich habe die Lotek 5 nun teils gelesen, teils überflogen, und mir sind keine Fehler aufgefallen. Wie ist das bei den Artikeln, die Du von außen bekommst? Schreiben die schon fehlerfrei, oder wird noch nachkorrigiert?

Stephan Lesch

(Anm.: Die neue Homepage werden wir gerne vorstellen, sobald sie fertig ist. Weniger ist oft mehr! – Zu den Tippfehlern: Für die Korrekturen ist Lisbeth Zeiler zuständig, die jede Ausgabe vor dem Druck von Fehlern befreit. Artikel, die von Gastautor/inn/en kommen, werden höchstens geringfügig verändert, bei Bedarf auf die

neue Rechtschreibung umgestellt, damit die Zeitung einheitlich bleibt, und nur auf Wunsch der Autoren überarbeitet.)

Weniger 16-Bit

Ein paar Anmerkungen zu den letzten Loteks: Ich bin und bleibe weiter erstaunt über die hohe Qualität in allen Belangen. Ich würde mir zwar etwas weniger 16-bit Berichte wünschen, denn das ist in meinen Augen schon HiTek, aber jedem das seine. Und der eine oder andere Spiele-Artikel anstelle von Hardware könnte auch nicht schaden, aber das wiegelt sich schon noch ein.

Die ASM-Interview-Reihe war mir sehr sympathisch und ich fand dabei auch interessant, dass Ulrich Mühl seinen Ausflug in Richtung Spieleentwicklung ganz verschwiegen hat. Er war nämlich Texter des Byteriders-Adventures „Stümp“ (erschienen auf Golden Disk) und hat dabei gar keinen so schlechten Job abgeliefert. Jedenfalls nicht so schlecht, dass man ihn verschweigen müsste... Volker Rust

(Anm.: Die richtige Mischung ist schwer zu finden. Zu einem reinen C64-Mag soll Lotek64 nicht werden, darüber wären einige Leute wohl sehr enttäuscht. Vielleicht motivieren die Beiträge über andere Systeme ja den einen oder anderen C64-User, einen Blick über den Tellerrand zu werfen und sich einen Zweitheimcomputer zuzulegen! Viel Geld muss man dafür normalerweise nicht ausgeben.)



Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer



- ☐ Ich möchte ein **Probeexemplar** von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- ☐ Ich möchte das **Lotek64-Schnorrer-Abo** (kostenlos) und riskiere, dass ich nicht jede Ausgabe bekomme.
- ☐ Ich möchte das **Lotek64-Fair-Trade-Abo** gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

Zeitgeschichte zum Anfassen – Die Multi-User

In der Ära der Heimcomputer waren die User gezwungen, sich auf ein paar Anwendungsgebiete zu spezialisieren. Nur wenige hatten das Kapital und auch den nötigen Platz für mehrere Computermodelle, wenngleich jeder auch neugierig war, wie wohl andere Systeme funktionieren und was damit machbar ist.

Durch den Preisverfall dank Modernisierung sind diese nun veralteten Homecomputer recht günstig geworden, was eine Menge Computerfans dazu verleitet, sich mehrere Typen anzuschaffen, sodass daraus der Multi-User entstanden ist, der ja nun auch im Laufe der Zeit geworden bin – durch Zufall und Interesse, denn an verschiedenen Geräten zu arbeiten ist interessant und es gibt eine Menge zu entdecken dabei, da jede Marke ihre Eigenheiten hat und eine eigene Kultur der Darstellung und Aufmachung von Programmen bietet. Deshalb sind auch die Nutzerkreise sehr verschieden gewesen, und die Gruppen grenzten sich klar voneinander ab (Amiga – Atari – PC – Apple – C64 – Sinclair Spectrum etc.). Damals herrschte ein buntes Durcheinander, während die Computervelt heute dank Windows-Standard zum demokratischen Einerlei in Masse ausgefertigt ist und das Internet neben Spielen absolut im Mittelpunkt der Begehrlichkeiten steht. Ein weiterer guter Grund also, die glorreiche Vergangenheit der Homecomputersysteme für die Zukunft zu erhalten.

Der PC als Heimcomputer

Erstaunlicherweise ist dafür nichts besser in der Lage als der moderne PC als Plattform für Emulatoren und zur Verbreitung der Informationen und Software über das Internet. Dank Konvertierung und Emulation kann jeder etwas Multi-User-Feeling erfahren, auch wenn keine originale Hardware und Software zur Verfügung steht. Am besten bleiben aber immer noch die Geräte von damals, schon von der Optik der Hardware her: Zeitgeschichte zum Anfassen. Und so halten es auch alle meine anderen Contax, die noch immer als Hobby aktiv damit 'rumwerkeln und sammeln.

Leider ist so ein Hobby immer auch eine Platzfrage. Man wird sich einfach nie alles komplett zulegen können, aber zwei, drei verschiedene Computertypen sind wohl für die meisten machbar. Wichtig dabei, denke ich,

sind C64, Amiga 500 und Atari 1040 ST als große „Hauptgruppen“, die interessante und wichtige Eigenheiten bieten, auch in der Software. Vor allem sprechen die enormen Verkaufszahlen für diese Modelle, die massive Verbreitung in allen Ebenen und Einsatzgebieten gab den Anreiz zur Entwicklung riesiger Softwaremengen und vieler interessanter Erweiterungen. Je mehr Leute sich mit einem Computertyp befassen, desto mehr Ideen zur Anwendung lassen sich finden, was wiederum die Nachfrage an der Hardware erhöht. Hinzu kommt dabei noch die Kommunikation zwi-

schen den Nutzern als Tauschpartner/Sammler, Ratgeber, Entwickler/Händler, die Gründung von Demogruppen (eine eigene Szene mit eigenen Stilen und Inhalten und großer künstlerischer Formenvielfalt beim Coden, Komponieren und Painten), repräsentiert durch eigene Publikationen mit Fachbüchern, Heften und Diskmagazinen zum jeweiligen Homecomputer.

Am Anfang war der Spieltrieb

Schon damals waren einige Programme in gewissem Umfang und mit einigen Einschränkungen zwischen den diversen Markengeräten konvertierbar, z.B. zwischen Amiga und Atari. Jedenfalls ist es beachtlich, wie die Computer seit den Industriegewerken der Anfangsjahre des Computerzeitalters in den privaten Hobbybereich vorgedrungen sind. Bei der Einfüh-

rung der Homecomputer sind erst relativ wenige Neugierige eingestiegen – schon aus Kostengründen, da auch der Nutzen noch etwas zweifelhaft war. Doch ein gutes und breites Angebot von Spielen aller Art half sehr, die Leute zum Kauf zu überreden und eine neue Unterhaltungsmöglichkeit zu entdecken. Auch die Werbung half mit, Zukunftsvisionen zu entwerfen: Nachrichtendienst, Robotik, Weltraumfahrt, Mess- und Regeltechnik, Anlagensteuerung, Funk, Foto- und Videoarbeiten, Tontechnik, CAD, DFÜ, Bildbearbeitung, DTP, Animation/Trickfilme, Verschlüsselungstechnik, Hacken/Cracken, Datenbanken und Textverarbeitungen, Präsentationen, Drucken, Scannen, Sortieren, Planen, Adressen, Termine, Notizen, Berichte, Analysen, Simulationen, Prüfungen, Sprachausgabe usw., zudem auch als Hilfsmittel für Behinderte einsetzbar. Vieles davon war ja auch mit den alten Homecomputern machbar und wurde weiter entwickelt, weil ja alles noch Neuland war und auch Rechenleistung, Speicher und Tempo zu wünschen übrig ließen.

Zudem war zuerst das Studium der Handbücher angesagt, um die Geräte überhaupt mit komplizierten Befehlen zum Laufen zu bringen und all die anderen Funktionen und das Zubehör nutzen zu können. Gerade dies macht ja den besonderen Reiz aus, diesen urwüchsigen Entwicklungsstand der Technik noch spüren zu können. Da es für die alten Homecomputer kaum noch Neuentwicklungen gibt und die alten Geräte nicht mehr hergestellt werden, ist es ein (fast) abgeschlossenes Sammelgebiet, in das es sich einzusteigen lohnt – aus Freude an der Sache, allerdings nicht als Wertanlage, da noch zuviel im Umlauf ist und in Hobbykreisen glücklicherweise auch noch genutzt wird.

Mathes Alberto



Viele Computer brauchen viel Platz – welcher Sammler kennt dieses Problem nicht?

Gemini Wings (C 64)

Jörg W. aus G. kennt die Paßwörter für die C64-Ballerei "Gemini Wings":
 Level 2: MrWimpy
 Level 3: Classics
 Level 4: Whizzkid
 Level 5: Gunshoot
 Level 6: Doodguyz
 Level 7: D.Gibson

Um das Paßwort einzugeben, drückt man im Titelbild die Taste "P". Dann tippt man das Wort ein, drückt <Return> und dann den Feuerknopf. al



30 Jahre im Reich der Pixel: Von Syzygy zum Game Cube

Winnie Forster, GAMEplan. Spielkonsolen und Heim-Computer – 256 Geräte von 1972-2002, Utting 2003, 144 Seiten. Information und Bestellung unter www.gameplan.de



Winnie Forster, ehemaliger Redakteur der legendären Spielezeitschrift PowerPlay, ist bereits seit 1990 auf journalistischer Ebene mit Spielkonsolen und Computerspielen befasst. In seinem Buch GAMEplan hat er sich die Aufgabe gestellt, eine vollständige Übersicht über alle nennenswerten Systeme zu erstellen. Auch wenn das Buch auf 144 Seiten keine allzu umfassenden Informationen bietet, kann das Vorhaben als gelungen betrachtet werden.

Herausragend die grafische Gestaltung und die Strukturierung des Buchs: Alle Seiten sind farbig und enthalten viel hervorragendes Bildmaterial, die verwendeten Schriften sind gut lesbar und die Texte enthalten gerade die nötige Information, um sich einen Überblick zu verschaffen. Das Buch beginnt, wie man es von einem ehemaligen PowerPlay-Redakteur erwarten kann, mit einer Erklärung der „Wertungskästchen“, bei denen es sich eigentlich um Infokästen handelt, in denen einige grundlegende Informationen zu den vorgestellten Systemen zu finden sind. Danach folgt eine kurze Einleitung in die Entwicklung der ersten Computer, die zum Spielen eingesetzt wurden.

Ab Seite 10 präsentiert Forster dann auf über 100 Seiten ungefähr 50 bedeutende Konsolen und Heimcomputer, die meisten von ihnen erhalten zwei Seiten, auf denen sie in Wort und Bild vorgestellt werden. Da alle Artikel einem festgelegten Schema gemäß aufbereitet sind, findet man sich schnell zurecht und kann das Buch dank seiner übersichtlichen Gestaltung als Nachschlagewerk verwenden.

Alles da?

Meist enthalten die chronologisch angeordneten Artikel, die den Zeitraum zwischen Apple II (1977) und Game-Cube (2001) abdecken, ein großes Bild der Hardware sowie einige Screenshots von besonders beliebten Spielen. Jeder, der sich einmal die Mühe gemacht hat, Bilder alter Computersysteme in für den Druck ausreichender Qualität zu finden, kann sich ausmalen, wie gut hier recherchiert wurde.

Die Infokästen enthalten, soweit verfügbar, Daten über die Anzahl der verkauften Geräte, die verwendeten Speichermedien (Kassette, CD, Cartridge etc.), den Zeitraum, in dem die Hardware verkauft wurde sowie eine „Q & A“ genannte persönliche Bewertung des Autors über „Qualität und Angebot“ der für das jeweilige System erhältlichen Software. Bei den Infokästen wurde nicht immer ganz sauber gearbeitet, so wird beim Kapitel über den C64, dem übrigens gleich vier Seiten gewidmet sind, die Anzahl der erschienenen Spiele auf 2.000 geschätzt – eine weit unter dem tatsächlichen Wert liegende Zahl, wie jedem C64-Freak klar sein dürfte.

Die Texte beschränken sich, dem Platzangebot entsprechend, auf das Wesentlichste und behandeln in ungefähr gleich großen Teilen die Hardware – auch Erweiterungen wird noch Platz eingeräumt – und die Software. Da vermutlich jede Spielerin und jeder Spieler andere Programme für historisch wichtig hält, ist die Bewertung der Auswahl, die Winnie Forster getroffen hat, reine Geschmackssache. Die bekanntesten Programme kommen aber so gut wie immer vor, auch hier hat der Autor

einige Zeit in aufwändige Recherchearbeit investiert.

Auf zehn weiteren Seiten werden im Anschluss an den Hauptteil in gestraffter Form – und meist ohne Bildmaterial – weniger bekannte Computer, Handhelds und Konsolen präsentiert, die den Sammlertrieb einiger Zeitgenossen noch nützen werden. Wer kennt etwa die 1983 in Japan erschienene „Epoch Super Cassettevision“ oder den 1982 eingeführten 16-Bit-ter „Tomy Pyu-Ta“?

Zehn weitere Seiten bieten höchst interessante Tabellen, in denen die technischen Daten vergleichbarer Systeme (8-Bit, 16-Bit, 32-Bit, 64-Bit, Handhelds) gegenüber gestellt werden, ein getrennter Hardware-/Soft-

ware-Index rundet das Standardwerk ab.

Da die seit Jahren anhaltende Retro-Welle noch nicht abgeebbt ist, kommt das Buch gerade zum rechten Zeitpunkt. Dank ansprechender Gestaltung fällt die Orientierung im Dschungel der Spiele- und Konsolennamen nicht schwer. Auch wenn die Auswahl der Spiele etwas subjektiv scheinen mag, kann insgesamt von einer repräsentativen Auswahl gesprochen werden. Allen, die einen historischen Gesamtüberblick suchen oder einfach unterhaltsamen Lesestoffs bedürfen, der sich rücksichtsvoll der Befindlichkeit des geeichten Dauerspielers anpasst, sei dieses Standardwerk ans Herz gelegt.

Noch ein Opfer des Videospiel-Crashes und des Branchenwechsels bei Atari: Unter neuem Management verschiebt sich die Verantwortlichkeit der grafisch stärksten Atari-8-Bit-Konsole um zwei Jahre.

Atari 7800

USA, 1984

Verkaufte Geräte:	n.B.
Spiele:	60
Model:	
Entwicklung bis:	1992
G & A:	K & S

Atari das inzwischen angestaubte 7800 weltweit aus und entwickelt neue Software. Es erscheint eine bunte Mischung aus Automaten- und Computer-Umsetzungen, darunter die Flugsimulationen Ace of Aces und Tomcat F-16, das englische Mikrus (Tower Toppler) und Jinks aus Deutschland. Gut, aber Ende der 80er-Jahre nicht mehr aufregend sind die Umsetzungen naheliegender Automaten: Ms Pac-Man, Galaga und Dig Dug von Namco, Mario Bros. Joust und Capcoms Commando. Einige Spiele wie Xexious nützen den zweiten Feuerknopf des Atari-7800-Controllers.

Nach dem prototypischen SuperSystem 5200 geht Atari mit dem zweiten VCS-Nachfolger in eine andere Richtung. Das 7800 ist klein, unkompliziert und mit allen VCS-Modulen kompatibel. Das Gehäuse stammt vom japanischen Atari 2800, die CPU basiert auf dem bewährten 6800-Processor, Herzstück aller 8-Bit-Ataris. Neu ist der Grafik-Chip „Moss“, der mehr Farben und Sprites darstellt als andere Konsolen. Leider greift Atari beim Sound auf die 70er-Jahre-Technik des VCS zurück, statt auf den verlässlichen „Poker“-Chip des Atari 5200.

Die Teil-Veröffentlichung des Atari 7800 geht im Zusammenbruch des Marktes völlig unter. Danach verkauft Time Warner die Firma an Commodore-Gründer Jack Tramiel, der sich für Computer, nicht aber für Spielzeug interessiert. Zwei Jahre later ist er das Atari 7800 in der Schublade verschwinden, bis ihn der Erfolg von Nintendo aufweckt. Um auf dem Konsolenmarkt mitzustricken, liefert

Gegen Nintendo und Sega hat Atari halbhöherer Vermarktungsversuch keine Chance, zumal die Firma gleichzeitig das nicht kompatible XE Game System entwickelt. 1991 ändert die Produktion des Atari 7800.

Das 7800 wird entweder mit Padlock-Steckern oder zwei einfachen Joypads angeschlossen.

Varianten und Nachfolger

Atari 7800	1984	Einige tausend 7800-Konsolen werden während des ersten Vermarktungsversuchs in den USA ausgeliefert. Die spätere Version besitzt noch einen Erweiterungssteckplatz, an dem z.B. ein Laserdisc-Spieler angeschlossen werden sollte.
Atari 7800	1986	Bis auf den fehlenden Erweiterungssteckplatz mit dem ersten Serienmodell identisch. Im ROM europäischer Geräte ist ein grafisch aufgesetztes Asteroids serienmäßig eingebaut. Außerdem werden PAL-Varianten z.T. mit Joypad statt Original-Stick ausgeliefert.

Die ansprechende Gestaltung macht das Buch zu einem Pflichttitel für Konsolen- und Heimcomputerfreaks.



Momotarou Katsu Geki

Momotarou ist ursprünglich eine Märchenfigur und in Japan so bekannt wie bei uns das Schneewittchen. Momotarou heißt übersetzt Pfirsichjunge – das kommt daher, dass er in einem Pfirsich auf die Welt kam. Tja, so sind halt japanischen Geschichten...

von Daniel-san

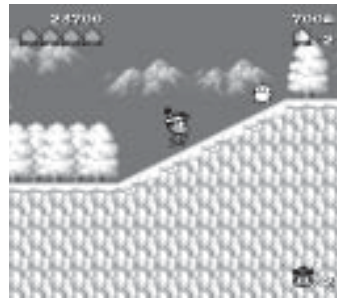
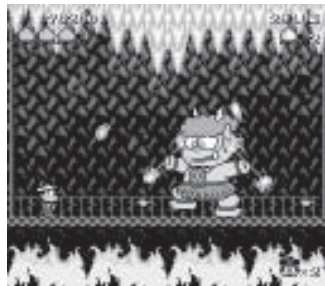


Doch nun zum Spiel: Zu Beginn hüpf man erst über rosarote Häufchen mit Gesichtern (die Programmierer waren wohl Dr. Slump-Fans). Wenn das geschafft ist, kommt das erste Level. Jedes Level beginnt in einem Dorf, in dem man Extrawaffen und Energieauffrischer kaufen kann.

Leider sprechen die Dorfbewohner nur japanisch, also heißt es für den Laien: Probieren geht über Studieren. Ist der Handel abgeschlossen, hüpf man durch die jeweilige Welt und befördert Gegner mit einer Art Feuerball ins Jenseits. Momotarou hat drei Freunde: einen Affen, einen Vogel und einen Kater, die jeweils von einem gehörnten Endboss befreit werden müssen. Sind sie befreit, können sie einem über Menüabfrage (japanisch) zur Hilfe kommen.



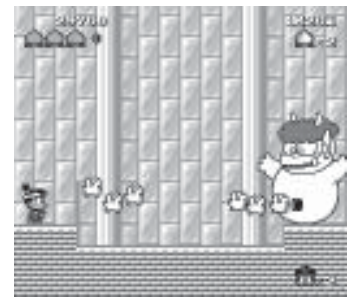
Die Levels sind unterschiedlich gestaltet. Mal gehts den Berg rauf, mal taucht man unter Wasser, dann rutscht man über einen Eisboden usw. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level, doch zum Glück gibt es die zahlreichen Extras sowie eine Passwortfunktion, die sich aber dank der japanischen Zeichen als sehr umständlich erweist. Ab und zu erscheint eine Hütte, in der man mit einem Opa kleine Spielchen um Extras spielen kann (Stein, Schere, Papier; Würfeln und ein Quiz). Eine Karte gib es auch noch, damit man weiß, wie weit es noch bis zum letzten Endgegner ist. Falls Momotarou in einen Abgrund



fallen sollte, kann das manchmal auch von Vorteil sein, da es einige versteckte Bonusräume mit Extras gibt. Fazit: Momotarou Katsu Geki ist ein nettes Jump'n'Run für die PC-Engine, das allerdings nicht am Jackie Chan



Action Kung Fu-Thron kratzt. Die Grafik ist gut, das Scrolling ist natürlich sehr sauber. Nur die Sprites sind etwas zu klein geraten. Doch wenn man den relativ geringen Preis betrachtet, ist das Spiel sein Geld auf jeden Fall wert. Für die PCE gib es noch fünf weitere Momotarou-Spiele, 3 RPGs und zwei Brettspiele. In Japan sind diese Brettspiele sehr beliebt, kürzlich erschien der elfte Teil für PS2.



INFO

Titel Momotarou Katsu Geki
Genre Jump n Run
Erscheinungsjahr 1990
Hersteller Hudson Soft
Medium Hucard (4 Mbit)
aktueller Preis ab 9 Euro

DT-Absos können auch per Banküberweisung bezahlt werden: Stadtparkasse Hannover, Kontonummer: 23145102, BLZ: 250 50 180, Inhaberin: Rosita Kayser. 3 Ausgaben = 7,50 / 6 Ausgaben = 15 Euro – Ältere Ausgaben können zum selben Preis nachbestellt werden.



Ich möchte

- ☐ eine Digital Talk-Probeausgabe (kostenlos)
- ☐ ein Digital Talk-Jahresabo für 15 Euro (Geld liegt bar oder in Briefmarken bei)
- ☐ Die DIGITAL TALK-CD für 20 Euro (inkl. Porto + Vorkasse)
- ☐ **JETZT NEU:** XE1541-Kabel für nur 15 Euro (inkl. Porto + Vorkasse)
- ☐ **DT-CD und XE1541-Kabel** für nur 30 Euro! (inkl. Porto + Vorkasse)

NAME: _____

ADRESSE: _____

Marc Kayser
Wittekamp 9
D-30177 Hannover

Die Alternative: BASIS 108*



Hard- und Softwarekompatibel zu Apple II

Technische Daten:

- 6502 Mikroprozessor
- Z-80 Mikroprozessor
- 64 KB RAM Hauptspeicher aufrüstbar auf 128 KB
- 10 KB ROM-Platz
- 2 KB Monitor ROM
- RGB Video-Ausgang
- PAL Video-Ausgang
- 80 Zeichen/Zeile, 24 Zeilen, umschaltbar auf 40 Zeichen/Zeile
- hochauflösende Grafik, 6 Farben, 280x192 oder 280x160 mit 4 Zeilen Text, auch bei 80 Z/Zeile
- Farbgrafik, 15 Farben, 40x48 oder 40x40 mit 4 Zeilen Text
- parallele Schnittstelle 8 Bit
- serielle Schnittstelle V24
- 6 Apple kompatible Steckplätze
- Handregleranschluß
- Kassettenrekorderanschluß
- eingebauter Lautsprecher
- Platz für 2 Diskettenlaufwerke
- Schaltnetzteil
- sep. Tastatur, 100 Tasten incl. 15 Funktionstasten, Cursor-Block und Zehnerblock

DM 4.345,00

ohne Diskettenlaufwerke

Apple II und das Apple Logo sind die eingetragenen Warenzeichen der Apple Computer Inc.

Die Computergeneration der 80er Jahre



BASIS 108



BASIS 208



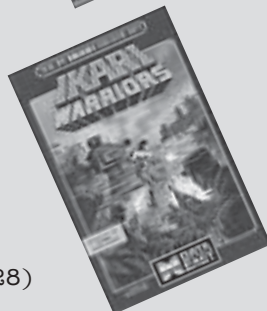
BASIS 308

BASIS
MICROCOMPUTER
GMBH

4400 Münster
Friedrich-Ebert-Str. 137
Postfach 1603
Telefon 02 51/7 71 69

SOFTWARE-STARS MAI 1988

1. IMPOSSIBLE MISSION II (-)
2. WINTER EDITION (1)
3. IKARI WARRIORS (3)
4. THE THREE STOOGES (2)
5. GUTS (-)
6. PARANOIA COMPLEX (-)
7. 4x4 OFF ROAD (-)
8. PRO BMX SIMULATOR (6)
9. IO (4)
10. PLATOON (8)
11. SAMURAI WARRIOR (-)
12. CYBERNOID (-)
13. RIMRUNNER (10)
14. POWER AT SEA (9)
15. REVGENGE OF DOH (11)
16. TARGET RENEGADE (12)
17. STAR RANK BOXING (-)
18. CORPORATION (7)
19. TETRIS (15)
20. THE TRAIN (13)
21. COMBAT SCHOOL (16)
22. SINDBAD (5)
23. TROLL (17)
24. QUEDEX (23)
25. PACLAND (18)
26. PIRATES (27)
27. PREDATOR (25)
28. BASKET MASTER (14)
29. CHAMONIX CHALLENGE (28)
30. SUPER HANG ON (26)



(aus Illegal/TRIAD 28, Mai 1988)

Lotek64 #07 PREVIEW

Primitivismus oder Reduktion auf das Wesentliche? Die dänischen Filmemacher rund um Lars von Trier und Thomas Vinterberg haben auch unter Spieledesignern Nachahmer bekommen. Lotek64 stellt das Dogma 2001-Manifest vor und stellt Ernest Adams Videospiel-Dogmen vor.

Hades6510 ist Herausgeber einer C64-Magazins und lebt in der Türkei. In einem Interview erzählt er über sich und die türkische C64-Szene.

Eines der beliebtesten C64-Diskmags aller Zeiten ist zweifellos Digital Talk. Wir sprechen für Lotek64 #07 mit einem der Redakteure.

CD-Konsolen, Teil 4: Voraussichtlich widmen wir uns im nächsten Teil der Serie den beiden gescheiterten Konsolen CD32 und Jaguar-CD.

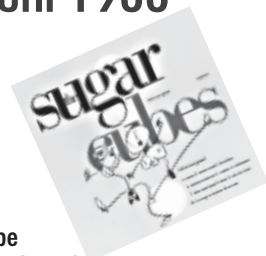
Änderungen sind möglich, Texte sind willkommen! -> lotek64@aon.at

Lotek64

Lotek64 #07 erscheint im August 2003.

Lord Lotek LP-Charts Juni 1988

1. Sugarcubes — Life's Too Good
2. Mudhoney — Superfuzz Bigmuff
3. Sonic Youth — Daydream Nation
4. Henry Rollins — Life Time
5. Dinosaur Jr — Bug
6. Violent Femmes — 3
7. Caspar Brötzmann Massaker — The Tribe
8. Pogues — If I Should Fall From Grace With God
9. Lydia Lunch/Rowland S. Howard/Tracy Pew/Thurston Moore et.al. — Honeymoon in Red
10. Camper van Beethoven — Our Beloved Revolutionary Sweetheart



Spex-Reviews Juni 1988

1. The Sugarcubes — Life's Too Good
2. EPMD — Strictly Business
3. Run DMC — Tougher Than Leather
4. Scritti Politti — Scritti Politti
5. Das Damen — Triskaidekaphobe
6. Van Morrison & the Chieftains
7. Rollins Band — Life Time
8. DJ Jazzy Jeff & Fresh Prince — He's the DJ, I'm the Rapper
9. Honolulu Mountin Daffodils — Tequila Dementia
10. Neil Young — The Note's For You



Bureau de Poste
A-8042 Graz - St. Peter

(A u t r i c h e)
T a x e p e r ç u e

SENDUNG ZU
ERMÄSSIGTEM
ENTGELT

ENVOI A TAXE REDUITE